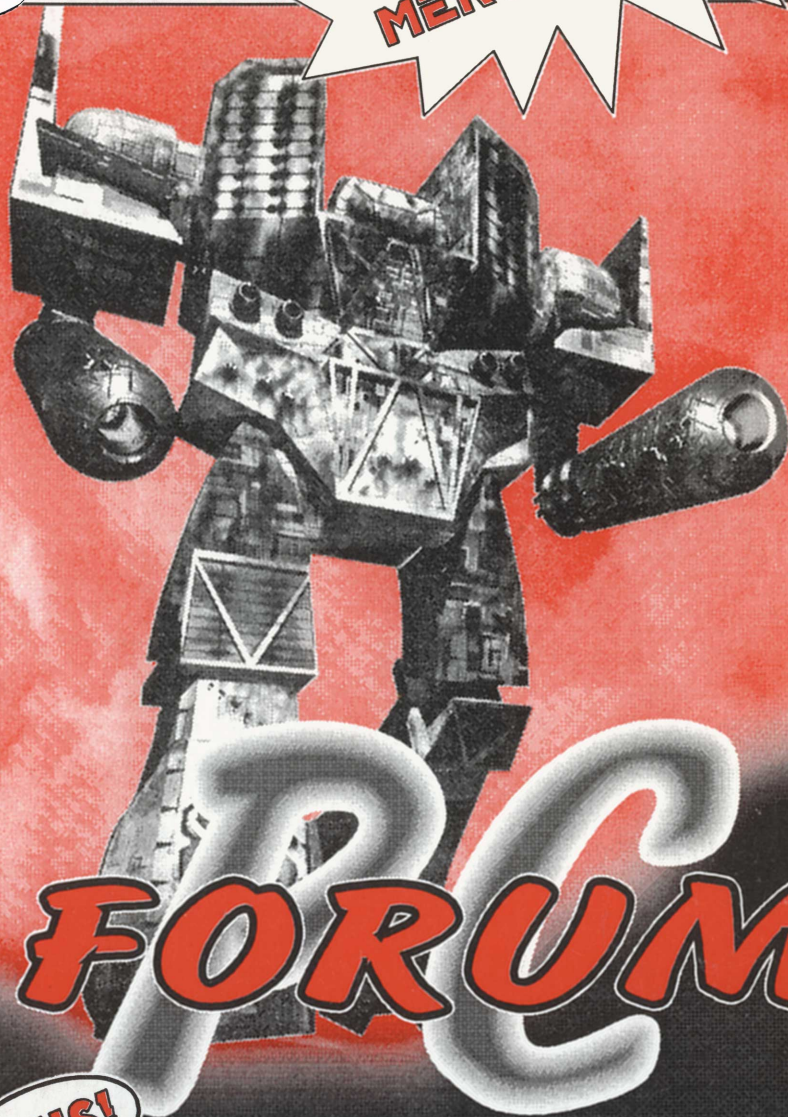


5/6

INFOCOM  
PRESS

Всё о MW2:  
MERCENARIES



FORUM

PLUS!

GeneWars ✧ Shannara  
Все секреты Duke Nukem 3D

«...После третьего стакана стало легче, а после пятого Джон наконец-то начал мыслить трезво. Ну кой черт держит его заикаться о деревьях, когда каждый ребенок знает, что уже триста лет как деревья вырублены!» (стр.91)



## Издательство "Инфорком-Пресс"

Россия, 125124,  
Москва, А-124, а/я 70  
Тел./факс (095) 956-16-31  
ipress@online.ru  
http://ipress.ru.com

### Административная группа:

Николай Рыжов,  
Ирина Симонович

### Редакционно-издательская группа:

Андрей Алексеев: *верстка,  
дизайн*

Сергей Бобровский: *Strategy,  
Action,  
Wargames*

Дм. Браславский: *Management,  
Adventure*

Георгий Евсеев: *Adventure,  
RPG,  
Puzzles*

Сергей Пацок: *Hardware,  
дизайн*

Вакантно: *Simulation*

Вакантно: *Arcade*

Вакантно: *Sports*

### Координатор:

Сергей Симонович

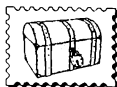
### Учредитель:

АОЗТ "Инфорком-Пресс"

### Благодарности:

Особую признательность выражаем нашим семьям, которые "поддерживают огонь" в домашних очагах, пока мы "горим" на работе, и друзьям, сумевшим уделить нам частицу души для дружеской поддержки и технической помощи.

## СОВЕТЫ И СЕКРЕТЫ



## ТРЕПАНАЦИЯ



## ИСКУССТВО ВЫЖИВАНИЯ



## ХОДУЛИ



## ИСКУССТВО ВЫЖИВАНИЯ



## МОЕ МНЕНИЕ



## ЮМОР



## РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА



### **3 Duke Nukem 3D: 150 секретов**

Программа насыщена всевозможными тайниками и секретами. В каждой из секретных областей Вас ждет какая-то награда.

### **18 Самодельный Duke Nukem 3D**

С молчаливого одобрения авторов игры многие научились создавать и редактировать отдельные уровни программы.

### **22 Mechwarrior 2: Mercenaries**

«...Это третья серия игры, посвященной боевым роботам из мира Battletech».

### **59 Shannara**

Игра базируется на широко известной за рубежом серии книг Терри Брукса. Многие из них уже вышли в переводе на русский язык.

### **68 GeneWars**

Цель игры — перелетая с планеты на планету строить базы и превратить мертвые миры в процветающие заповедники.

### **77 Фирма Silmarils и ее оригинальный подход**

Ведущие роли в игровой индустрии принадлежат английским и американским фирмам, но эта компания из Франции тоже имеет яркое лицо.

### **88 Осторожно — стратегия**

Сегодня этикетка «Strategi» для многих издателей стала «пропуском» в список лучших игр. И тут начинаются махинации и манипуляции...

### **91 Песоруб**

«Дерево Джон видел только на картинке, которая была наклеена изнутри на крышку пластмассового сундука, где и хранилась топорная реликвия».

### **93 Ангрейд**

«Компьютеры серии 9000 полностью самообеспечены и самопрограммируются. Операционные системы им нужны не больше, чем человеку хвост».

### **94 Мультимедийный центр столицы**



## ***Уважаемый читатель!***

Этим выпуском **PC-Forum** мы финишируем программу 1996-го года. Это был первый год нашего издания, а точнее говоря одновременно четырех параллельных изданий (мы выпускаем еще **PC-EXPRESS**, **PC-HELP** и **CDROM-REVIEW**). Это была трудная работа, и это был трудный год. Не все у нас пока получилось, как задумывалось, но по вашим отзывам мы знаем, что журнал вам понравился.

К сожалению, мы немного не успели с завершением годовой программы и для того, чтобы не задерживать выпуск материалов 1997-го года, вынуждены пойти на сдвигание 5-го и 6-го номеров. Примите, пожалуйста, наши извинения. Это трудности роста. Мы очень надеемся, что скоро их преодолеем — хотелось бы, конечно, побыстрее!

В будущем году вас ждут не менее интересные материалы. Поток новых программ все нарастает и нарастает. Игры становятся все интереснее и крупнее, и у нас всегда будет чем вас порадовать. В новом году **PC-Forum** сохранит свою «аналитическую» направленность, а ключевыми материалами ближайших выпусков станут работы по редактированию таких программ, как **Red Alert** и **Duke Nukem 3D** и созданию для них своих авторских уровней.

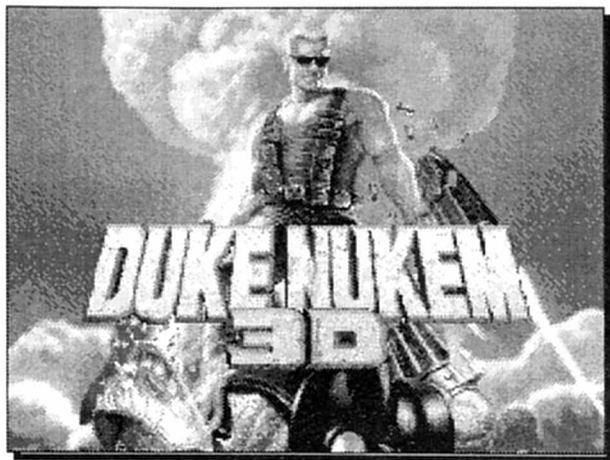
Если вы не сумели вовремя оформить подписку на будущий год, можете обратиться к нам — адрес, телефон, E-Mail — вам известны. И последняя новость уходящего года:

Мы открыли свой **www-сервер**. Его адрес — прост:

**[ipress.ru.com](http://ipress.ru.com)**

Заходите к нам. Вы всегда будете в курсе наших дел и наших работ.

*Ваш i-ПРЕСС.*



Апогее, 1996

## Duke Nukem 3D: 150 Секретов

© *Георгий Евсеев, 1996.*

© *Сергей Симонович, 1996.*

### Эпизод 1: L.A. Meltdown

#### 1. Hollywood Holocaust

На первом уровне игры всего восемь секретов. Здание, расположенное напротив точки старта, тоже является полем боя. В самом начале игры, когда Вы оказываетесь на площади, посмотрите направо. Там на высоком ящике стоит атакующий монстр. Если его убить, можно запрыгнуть на ящик. С ящика можно прыгнуть на покатый карниз дома, а если пройти несколько шагов по карнизу, то следующим прыжком можно запрыгнуть в окно (1). Очередной секрет спрятан в этой же зоне в потайной нише и представляет собой банку стероидов (2).

Добраться до третьего секрета можно с того же ящика, с которого только что запрыгивали на карниз дома. Только теперь надо прыгать в другую сторону, под углом, вверх и вперед одновременно. Вы окажетесь на узком металлическом трапе и получите в награду отличный гранатомет (3). А где взять ракеты к нему? Смотри выше.

Дальше целая серия секретов связана с кино-проекционной будкой. Посмотрите на проекционный аппарат. На вершине его лежит "подпитка", а за аппаратом — подъемная стеновая панель. Если прыгнуть на аппарат, поднимется панель, открыв монстров и доступ к очередному гранатомету (4).

Отсюда же, из будки киномеханика можно проникнуть через потайную дверь в еще одно тайное место (5). Здесь Вы найдете женщину, опутанную щупальцами инопланетных рептилий. Они ее используют вместо инкубатора для своих личинок. Лучше ее убить, чтобы не мучалась. В эту комнату есть и другой проход — через вентиляционную решетку из туалета.

Чтобы добраться до очередного секрета, нужен гранатомет. После того как Вы включите кинофильм, занавес на сцене раздвинется и откроется экран. Этот экран можно пробить с помощью ракеты. Пройдите в образовавшееся отверстие (6). Внутри Вас будут ждать не только новые монстры, но и очень приятные сюрпризы, самый приятный из которых — реактивный ранец (JetPack).

Вы, наверное, давно обратили внимание на то, что с пульта управления в фойе можно открывать и закрывать стеновую панель справа сверху (7). А вот как туда добраться? Впрочем, если у Вас есть реактивный ранец, это не должно быть большой проблемой. Хотя, если постараться, то можно найти и лифт, который доставит Вас наверх к этому секрету. Расходуите энергию ранца экономно — он может пригодиться неоднократно.

До этого секретного места надо добираться с улицы, и здесь Вам опять-таки пригодится реактивный ранец. Эта комната с телевизором, на котором идет какой-то недетский фильм, находится над козырьком у главного входа в кинотеатр, примерно там, где стоит дерево (8). Оружие, которое Вы здесь



соберете, Вам очень и очень пригодится на следующем уровне, так что не пренебрегайте этой комнатой. Здесь целый арсенал.

## 2. Red Light District

Второй уровень, так же как и первый, имеет восемь секретных зон. В библиотеке средняя полка, стоящая у стены, открывается (1). Там лежат доспехи и ручные бомбы. Здесь же запрыгните на полки, находящиеся за стойкой. В торцовом углу, на максимальном расстоянии от монитора охраны имеется подъемная секция стены (2). За ней находится голограмма героя.

В затемненном коридоре который ведет из библиотеки в глубь дома к лифту имеется боковое ответвление (3). Внутри сидит пара гадов, а, кроме того, имеется лечебный атом.

В очередную скрытую зону можно попасть двумя различными способами. Первый способ — односторонний. После того, как Вы подберете желтую кодовую карту в развалинах снесенного дома, Вы можете взорвать крышку люка с помощью RPG или ручной бомбы. Второй способ — открыть секретную дверь в туалете танцевального клуба. Эта дверь ведет в ту же зону, и Вы вернетесь оттуда этим путем, даже если попали сюда по-другому (4). В этой зоне находится немало монстров, но и много предметов.

Сразу несколько секретов находятся в главном танцевальном зале. В ле-

вом переднем углу находится скамейка. Если Вы запрыгнете на нее, то за двумя танцовщицами на противоположной стороне зала откроется секретная дверь (5). Она открывается на небольшое время, и Вам придется потопотряться, чтобы успеть туда вовремя. Впрочем, Вы можете повторять эту процедуру снова и снова, пока не добьетесь успеха. Внутри находятся пулемет и патроны.

Разбейте вентиляционную решетку в правом углу этого же помещения. Запрыгните туда со стола. Коридор ведет за занавес, по дороге Вы найдете "лечебный атом" (6). Этот секрет — далеко не последний в игре, который находится "на главном пути" прохождения уровня. Если Вы не будете использовать финт-коды, то вряд ли добьетесь успеха, не найдя этот секрет.

С уступа, ведущего на чердак (и к концу уровня) можно попасть на другой уступ, где находятся очки ночного зрения. Впрочем, если у Вас есть реактивный ранец, то легче воспользоваться им (7).

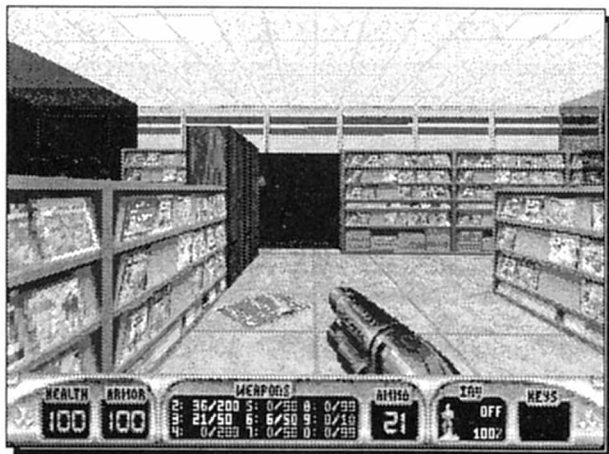
На чердаке часть стены между двумя ящиками освещена. Это на самом деле секретная дверь, скрывающая медицинский комплект (8). Воспользуйтесь им сразу же, следующий уровень Вы все равно начнете без оружия и предметов.

## 3. Death Row

Третий уровень имеет большее число секретов, а именно десять.

После того как Вы опустите электрический стул вниз при помощи переключателя в соседней комнате, спрыгните в яму, в зоне позади стула будет помповое ружье и патроны к нему (1).

Второй-третий секреты находятся в церкви (зоне, перед входом в которую висит табличка "Silence. Discipline. Reporse"). Если Вы встанете спиной к входу и лицом к алтарю, то увидите кнопку непосредственно над ним. Выстрелите в







нее и платформа поднимет Вас к зоне в которой находятся доспехи и лечебный атом (2). Кстати, если выстрелить в висящий труп, то можно получить еще один атом.

Расстреляйте оба витража. Нагнитесь и используйте алтарь, чтобы открыть вход позади одного из витражей. Это место охраняется, но там можно найти пулемет (и героя игры **Doom**, не справившегося с задачей). Это и есть третий секрет.

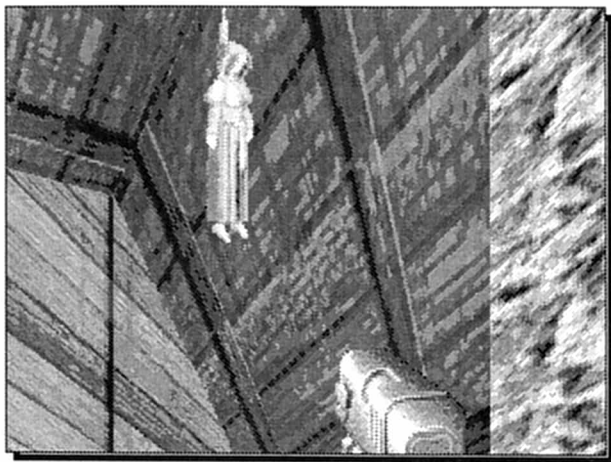
Отодвиньте лавку в камере с туалетом. За ней находится низкий проход с боеприпасами к гранатомету (4).

В зоне с четырьмя автоматическими пушками можно запрыгнуть на площадку под ними. Делается это в два приема, через уступ возле пока что закрытой двери, ведущей дальше. На этой площадке также имеется уступ, выглядящий тупиком. Однако, запрыгнув на него, можно пройти сквозь "стену" и заработать несколько лечебных атомов (5).

В этой же зоне на левом краю в стене есть "слабое место". Оно практически не просматривается визуально, требуемая точка находится чуть левее уступа примерно на высоте прыжка. Выстрел из RPG откроет отверстие (6). Запрыгнуть в эту зону можно только с уступа, на который Вы попадаете так, как это описано выше. Там имеется набор стероидов и еще одно слабое место в стене. Если Вы пробьете еще одну дыру, то найдете обходной путь в блок камер №1.

Добравшись до карты уровня (через комнату, в которой находится голографическая карта), Вы сможете заметить, что по бокам в колоннах открылись две ниши. В одной из них лежат ручные бомбы, а в другой — лечебный атом (7-8).

Когда Вы откроете дверь, ведущую обратно от подводной лодки к зоне автоматических пушек, запрыгните на уступ, к которому прикреплен выключатель. С него Вы сможете открыть секретную дверь, ведущую в небольшую



нишу с очками ночного зрения (9). Внутри подводной лодки правый нижний угол торцевой стены (за ящиком) — на самом деле секретная дверь. За ней расположен реактор и медицинский комплект (10).

#### **4. Toxic Dump**

Четвертый уровень удивителен огромным количеством секретов — целых четырнадцать штук.

Когда Вы выберетесь из подводной лодки и очистите от врагов зону вокруг нее, пройдите через огонь, горящий на надводной части лодки. После этого вернитесь в лодку и выплывите наверх внутри нее. Вы обнаружите, что там открылась ниша, в которой лежат лечебный атом, медицинский комплект и доспехи (1).

Под водой возле подводной лодки имеется вход в пещеру. Она кончается слабой стеной с маленькой трещиной. Взорвите эту стену и плывите по туннелю дальше, по дороге подберите несколько ручных бомб. Всплывите, и Вы попадете в маленькую пещеру с бочками и женщиной-коконом (2). Взорвите бочки и стену за ними, чтобы выбраться отсюда.

Уступ, на котором находится синяя кодовая карточка, охраняется двумя автоматическими пушками. Уничтожьте их и с разбегу прыгните в правую нишу. В ее глубине левая стена открывается. За ней лежат боеприпасы для гранатомета (3).



Как только Вы войдете в дверь, открываемую синей карточкой, сразу после поворота коридора имеется секретная панель. Через нее Вы сможете проникнуть в комнату, окно которой видно снаружи (4). Если Вы заранее через это окно разберетесь с ее "населением", то сможете без проблем забрать пулемет.

Двигаясь вместе с конвейером, Вы увидите справа от себя (на третьем участке) зону с зеленой слизью на полу и оранжевым освещением. Ее левая торцовая стена открывается и дает Вам доступ к патронам для пулемета (5).

Почти на самом верху конвейерной системы имеется компьютерная комната за стеклом (вторая такая на Вашем пути). Голубая панель на стене позволит Вам открыть оба цилиндрических контейнера (6). В каждом из них Вы сможете получить лечебный атом, хотя его наличие в левом цилиндре незаметно на первый взгляд.

После очередного подводного этапа Вы попадаете на раздвоенный уступ, с которого можно прыгнуть вперед или направо (и то, и другое с разбега). В глубине правой пещеры, в темноте (воспользуйтесь очками ночного зрения, чтобы было проще) имеется ниша с медицинским комплектом (7). Там же, если Вы прыгнете вперед, Вы должны будете попасть в комнату охраны. В ней, между мониторами управления и странным оранжевым цилиндром имеется потайная ниша, в которой лежат боеприпасы и акваланг (8).

Недалеко от этой комнаты имеется стена с трещиной. Пройдите ее и Вы попадете в небольшую пещеру (9). В этой пещере есть еще одна "слабая" стена, за которой лежит лечебный атом (10). Однако, и здесь есть еще одна слабая стена, разрушив которую, Вы найдете короткий путь назад в стартовую зону этого уровня (11).

Когда Вы пройдете между вращающимися шестеренками и начнете спуск по водопаду, в пра-

вой стене будет трещина. Пройдите отверстие, и Вы попадете в комнату с телепортатором. Этот телепортатор приведет Вас в секретную комнату с боеприпасами (12). Если у Вас есть реактивный ранец, то можете попасть в эту же комнату, поднявшись по водопаду, образуя выход из нее.

Когда Вы попадаете в зону непосредственно перед концом уровня, с зеленой слизью на полу и вентилятором в стене напротив, разбейте вентилятор. Запрыгнуть туда, не используя реактивный ранец, трудно, но узенький карнизик справа поможет в этом. Внутри лежат два лечебных атома (13).

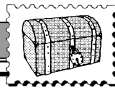
В самом конце поток влечет Вас с огромной скоростью. Придерживайтесь левой стороны и Вы сможете суметь разбить слабое место в стене и попасть в комнату, в который имеется переключатель, отправляющий Вас на секретный уровень (Launch Facility), который имеет порядковый номер шесть, вместе с пополнением Ваших боеприпасов.

### 5. The Abyss

Это последний уровень этого эпизода, он содержит шесть секретов, которые начинаются далеко не с самого начала уровня. Вы последовательно пройдете через две комнаты, в центре которых горит огонь. Во второй из них этот огонь скрывает телепортатор, который перенесет Вас в аналогичную по







форме потайную комнату (1). В ней имеется уступ, на который Вы не сможете запрыгнуть с земли. Однако, совсем невысокий камень, лежащий неподалеку, исправит ситуацию и позволит попасть в эту нишу, где находится гранатомет (2).

Двигаясь дальше, Вы постепенно выйдете к месту, где Вам придется спрыгнуть вниз с уступа. Незадолго до этого по левую руку от Вас будет большая деревянная колонна. Все это происходит при очень плохом освещении, так что будьте внимательны. В этой колонне можно открыть потайную нишу, скрывающую банку стероидов (3).

Очередные секреты находятся в зоне лавовой реки. Когда Вы выйдете туда, двигайтесь вдоль правой стены. Вскоре Вы получите возможно запрыгнуть наверх через серию довольно грубых утесов: будьте внимательны, чтобы не пропустить правильную траекторию. Продолжайте движение, и Вы постепенно выйдете к островку посреди потока лавы, на котором имеется колонна с отпечатком руки. Если Вы прыгнете на островок и нажмете на этот отпечаток, то за лавовыми водопадами впереди Вас откроется потайная зона. Запрыгните туда (например, через левый "лавопад"), и Вы увидите танцующую девушку и аж три лечебных атома (4).

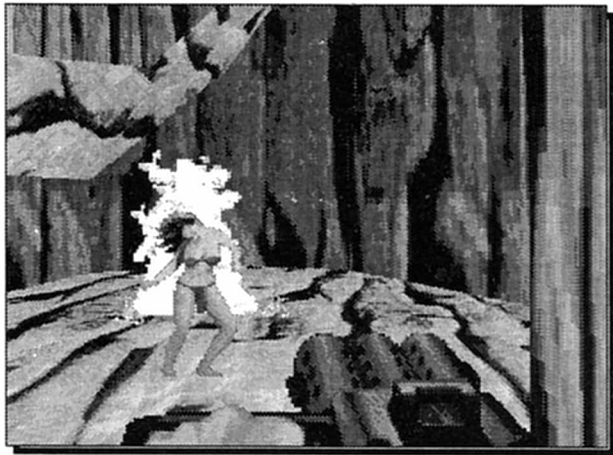
Напротив этого островка расположена закрытая дверь с трещиной в ней. Разбейте трещину, и Вы получите доступ к коридору, полному разнообразных боеприпасов (5). Если Вы пройдете по нему до конца, то окажетесь в районе начала уровня.

Последний секрет находится непосредственно перед входом на космический корабль босса. Когда Вы стоите перед огромной дверью этого корабля, сзади и правее Вас имеется потайная дверь в скалах. Она преграждает доступ в зону, которую Вы могли видеть через окна-трещины (6). Там Вы найдете лечебный атом.

## **6. Launch Facility (секретный)**

На этом уровне всего четыре секрета. Перед тем как найти голубую кодированную карточку, Вы пройдете через комнату с прудом овальной формы с зеленой слизью. Вернитесь сюда, найдя вышеупомянутую карточку, и погрузитесь на дно. Вы обнаружите открытый проход, в конце которого Вас ждут два лечебных атома и боеприпасы (1).

В большой комнате с колоннами имеется вентилятор в потолке, скрывающий нишу с предметами (2). Чтобы добраться туда, придется использовать реактивный ранец. В служебной комнате, где Вы берете красную кодированную карточку, одна из секций стены открывается, там лежат доски (3). В комнате, куда Вы попадете от взорванной ракеты, блок из шести мониторов открывается, давая Вам доступ к нескольким лечебным атомам (4).



## **Эпизод 2: Lunar Apocalypse**

### **1. Spaceport**

Всего на этом уровне шесть секретов. Недалеко от начала уровня Вы увидите большой набор мониторов, два из которых (один над другим) разбиты. Эта стойка поднимается вверх, за ней Вас ждут монстры и кое-какие припасы (1).

Когда Вы отключите первое силовое поле и пройдете через эту дверь,



Вы увидите неподалеку монитор в тупичке. Когда Вы подходите к этому монитору, в стене напротив на средней высоте на короткое время открывается ниша со снарядами к гранатомету. Чтобы этот секрет был Вам зачтен, надо действительно запрыгнуть в нее, а не только забрать боеприпасы (2).

В комнате с голубой кодовой карточкой есть сразу две потайные зоны. Во-первых, подымается стенная панель, резко отличающаяся по цвету. За ней Вы сможете найти пулемет и очки ночного зрения (и то, и другое под водой), но секретом это не считается. Если же вскрыть вентиляционную решетку и, пройдя дальше по коридору, дважды запрыгнуть на уступы, то Вы попадете в секретную зону, содержащую управляемые гранаты (pipebombs). Это третий секрет.

На пути к выходу с уровня, прямо перед замком, требующем красной карточки, светлое пятно на полу является потайным лифтом, который доставит Вас в очередную секретную зону. Там Вы найдете уменьшитель (shrinker) и доспехи (4).

Доступ к остальным секретам открывается только после того, как Вы отключили защитное поле, перекрывающее центральную колонну. Вы можете, используя реактивный ранец, взлететь вверх. Пространство колонны будет пересечено секретным коридором, в одном из концов которого Вас поджидает Devastator (и его охранник). Это пятый секрет. Вершина колонны (очки ночного зрения, аптечка) секретом не является.

Последний секрет отыскать очень трудно и странно, что в потайной области не лежит ничего особенно ценного. Если Вы посмотрите вверх на втором этаже станции, то увидите недоступную нишу. Подлетите к ней, используя реактивный ранец, там находится лечебный атом. Выходя из ниши с выключенным ранцем, Вы услышите звук открывающейся двери. **Очень быстро пры-**

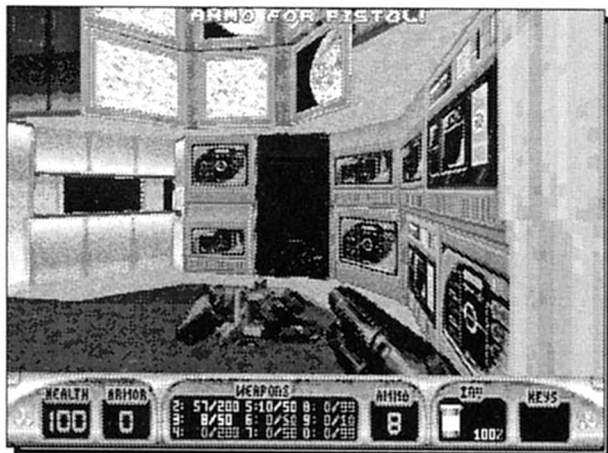
гайте вниз, затем снова прыжок вниз сквозь колонну и бегом к открывшейся двери внизу на первом этаже. Вряд ли Вам удастся с первой же попытки успеть добраться до нее: время крайне ограничено. Внутри лежат кое-какие боеприпасы (6).

## 2. Incubator

На этом уровне имеется пять секретов. Первый из них, так сказать, двоянный, когда второй находится вслед за первым. В одной из комнат недалеко от начала уровня имеется желтый переключатель, открывающий два окна, дверь, ведущую дальше и нишу, из которой лезет всякая гадость. Если Вы обратили заранее внимание на эту нишу, то увидите, что на стенах этой комнаты еще дважды встречается аналогичный рисунок. Откройте эти две ниши — внутри очки ночного зрения и управляемые гранаты. Задняя стенка одной из ниш снова может быть открыта, и Вы попадете в очередную секретную комнату, содержащую доспехи и боеприпасы (1-2).

Далее на одной из стен Вы встретите огромную эмблему оборонительных сил Земли. Вы можете прыгнуть сквозь нее. Там ничего нет, но секрет есть секрет (3).

Далее Вас ждут две комнаты с плохим освещением — свет мерцает, создавая не очень приятное ощущение. В каждой из этих комнат одна из стен открывается, давая доступ к кое-какому





снаряжению. Там Вы сможете найти замораживатель (Freezethrower), голограмму героя и прочую мелочь (4-5). Несмотря на то, что это все, можно сказать, лишь начало уровня, дальше "официальных" секретов больше не будет.

### 3. Warp Factor

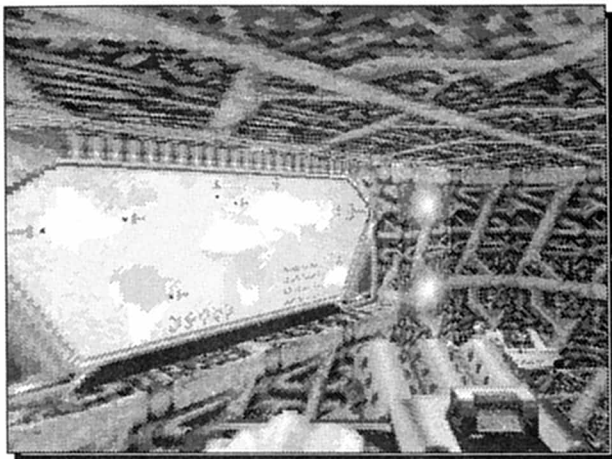
Здесь всего два секрета, расположенных один за другим ближе к концу уровня. Пройдя через дверь, отпираемую желтой карточкой, Вы в итоге окажетесь в круглой комнате с дополнительными помещениями в центре. Слева от двери есть ниша, откройте симметричную ей в противоположной стене. Там, кроме банки стероидов, есть выключатель, расположенный слева вверху. Отойдите как можно дальше и стреляйте в него. Когда Вы попадаете в выключатель, одна из колонн в центральной части комнаты опускается, и Вы можете бегом пробежать в помещение за нею. Это лифт, который отправит Вас на какой-то командный пункт, где лежит несколько видов оружия (1).

Пройдите дальше, в следующую комнату, перебейте врагов, которые тут же материализуются неизвестно откуда. На столе лежит открытый компьютер, и его можно использовать, несмотря на то, что он разбит. Откроется вход в очередное потайное помещение, очевидно служившее для небольших частных развлечений (2).

### 4. Fusion Station

На этом уровне есть семь официальных тайников. Первую группу секретов Вы обнаружите, когда попадете в зал с колоннами, ходящими вверх-вниз. Внутри дальней от входа ниши открывается потайная дверь, позволяющая попасть в секретную зону, и отыскать, среди всего прочего, два лечебных атома (1). В этом месте сквозь непроходимую узкую щель Вы можете увидеть лежащий на полу пулемет.

Чтобы получить этот пулемет надо прыгнуть под одну из колонн на проти-



воположном конце — пользуйтесь картой, чтобы не перепутать. Сама зона не является секретом, но в торцевой стене можно открыть еще и нишу с боеприпасами, и вот она-то уже засчитывается как найденный тайник (2). Кроме того, в левом конце предыдущей секретной зоны можно взлететь вверх, используя реактивный ранец, и Вы обнаружите еще один тайничок с гранатами (3).

Следующий тайник крайне трудно доступен, он находится в зоне, где три здоровенные "лопатки" перемешивают воду. Сначала выполните необходимые действия: переключите подводные выключатели. Теперь, если Вы подойдете к монитору, то услышите, как где-то откроется дверь. Это происходит на противоположном конце комнаты, за лопатками и поперечной стенкой. Если Вы **очень быстро** туда доберетесь, то раздобудете замораживатель и еще кое-что (4).

Затем Вас ждет секрет в комнате, заполненной яйцами инопланетян, вход в которую расположен после того, как Вы в очередной раз пересечете "главную" яму с лавой. В левой от входа комнате одна из колонн в глубине скрывает нишу, в которой лежат доспехи (5).

После этого Вы попадаете в коридор, в котором происходит взрыв, "выбивающий" повреждения в стенах. Через такую каверну в правой стене можно запрыгнуть на поперечный уступ, который ведет в секретную зону налево,



полную яиц, монстров и кое-чего полезного (6).

Пройдя через эту зону, Вы попадете на второй уступ, в конце которого расположена еще одна комната. В правой стене этой комнаты есть не очень заметная трещина, которую можно разбить гранатой. В тайнике лежат заряды для гранатомета (7), но за их взятие придется заплатить здоровьем.

### 5. Occupied Territory

Этот уровень довольно маленький, особенно после предыдущего, и здесь всего четыре секрета. Первый из них Вы можете обнаружить, когда Вам удастся открыть большие тяжелые ворота, недалеко от начала уровня. В правом нижнем углу ворот имеется небольшое пространство, в которое можно заползти (1). Там Вы найдете лечебный атом.

Очередные секреты находятся в большом коридоре, где, после того как Вы туда входите, открываются огромные окна в боковых стенках. Если Вы обернетесь назад, после того как войдете внутрь, Вы увидите закрытую дверь выше и правее входа. Она автоматически откроется, когда Вы углубитесь дальше. Из нее вылетит всякая нечисть, но, разделившись с ней, Вы сможете посетить это место и забрать оружие и лечебный атом (2).

В этой же зоне в месте сужения коридора имеется ниша с голограм-

мой. Напротив ее довольно высоко расположена вентиляционная решетка. Если Вы разобьете ее и попадете внутрь, Вы обнаружите доспехи и гранатомет. В эту зону можно попасть и с противоположной стороны через другую решетку (3).

Последний секрет этого уровня находится в комнате, доступ в которую обеспечивает красная кодовая карточка. Там на стене имеется большая панель с мониторами. Нижний правый из них открывается и дает доступ в пространство со снаряжением (4).

И, наконец, дойдя до конца уровня, не спешите переходить на следующий, особенно, если у Вас есть реактивный ранец. Обернитесь назад, и правее под самым потолком Вы обнаружите выключатель. Подлетите и включите его — в стене напротив, намного ниже, откроется дверь. За ней находится переход на секретный уровень Spin Cycle (номер этого уровня 10, секретов на нем нет).

### 6. Tiberius Station

На этом уровне имеется восемь секретов, больше, чем в какой либо иной миссии этого эпизода. Уровень в целом очень легко проходится, если у Вас есть реактивный ранец, который позволяет пропустить его почти весь, используя сеть вентиляционных шахт.

Первый секрет можно обнаружить, если Вы сумеете попасть за тяжелую

дверь с надписью *Supplies*, что само по себе нелегко. Прямо против двери открывается еще одна дверь, за которой находится *Medikit* (1).

Как только Вы войдете через основную дверь внутрь станции, Вы обнаружите трещину в стене справа. Расстреляйте ее из гранатомета, и Вы обнаружите еще один тайник (2), а заодно и доступ с "земли" к одной из вентиляционных систем.

Возле двух лифтов, ведущих в комнату уп-





равления имеется темный коридор с питьевым фонтанчиком посередине. Прямо напротив этого фонтанчика в темноте имеется "иллюзорная" стена, сквозь которую можно пройти (3) и взять несколько управляемых гранат.

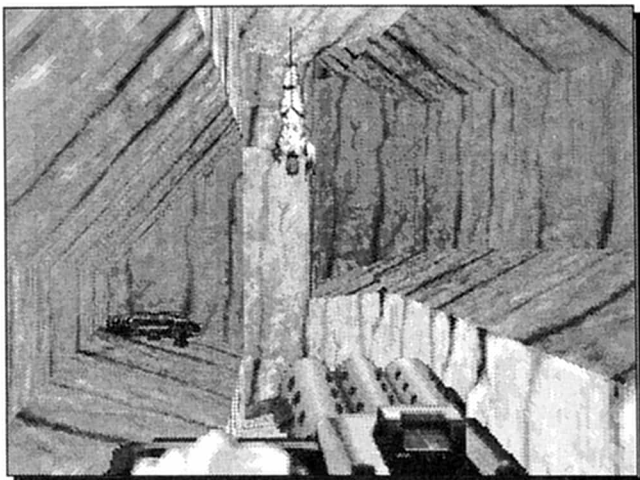
Слева от двери с надписью *Danger*, отрываемой из упомянутой комнаты управления, имеется малозаметное углубление в стене. Это на самом деле дверь, за которой Вас ожидает монстр, патроны для пулемета и банка стероидов (4).

Два секрета скрыты в зоне где находится пруд с зеленой дрянью. Справа и слева посередине имеются две потайные комнаты, содержащие различные припасы, в том числе лечебный атом (5-6). Кроме того, неподалеку есть еще одна трещина в стене, которую также можно "разбомбить" (7).

Последний секрет "заполучить" наиболее трудно. В комнате непосредственно перед концом уровня имеется вентиляционная решетка на уровне пола. Идите по вентиляционной шахте; проходя мимо очередной решетки, Вы услышите звук открывающейся двери. Саму эту дверь Вы увидите сквозь эту решетку, но Вам понадобится реактивный ранец и высокое мастерство управления, чтобы забрать то, что там лежит (8).

### **7. Lunar Reactor**

На этом уровне имеется семь секретов. Первый из них Вы найдете, после того как провалитесь из казарм (Crew Quarters) вниз. Перед Вами будут две большие плиты, которые можно раздвинуть на короткое время при помощи выключателя. Двигайтесь в этот момент не прямо вперед, а в нишу, расположенную правее. У Вас будет теперь возможность обыскать правую половину этой зоны, и Вы найдете секретную комнату за колонной в углу (1).



Целая серия секретов ждет Вас в открытой зоне, в которую Вы попадете сразу после места, описанного Выше. Вам, по всей видимости, понадобится реактивный ранец. За первым из этих секретов далеко ходить не придется: слева от Вас будет панель мониторов и ее часть откидывается, открывая доступ к "сокровищам" (2).

Здесь же по Вам начнет стрелять автоматическая пушка. Прямо под ней находится секретная пещера, в которой Вас ждет очень крутой сюрприз (3). Еще одна секретная пещера находится справа от Вас чуть выше и дальше вентиляционной трубы, пересекающей это ущелье (4).

Следующий секрет находится рядом с красной кодовой карточкой. Одна из панелей рядом с ней откидная, за ней тоже много интересного (5).

Последняя пара секретов находится в центральном реакторном зале. После того, как Вы его осветите, в нем останутся две темные области, отгороженные стенами. В каждой из этих областей имеется секретная зона, в которую можно запрыгнуть (6-7). В одной из них есть лазерные мины, а в другой — снаряды для гранатомета.

### **8. Darkside**

На этом уровне имеется семь секретов. Первый из них находится в узловой комнате, соединяющей транспортные системы. Карта, расположенная



между коридорами, ведущими к станциям Альфа и Бета, поднимается, открывая боеприпасы (1).

Надтреснутая стена в районе станции Альфа может быть взорвана. За ней также лежат припасы (2).

После того, как Вы приедете в зону Альфа, Вы обнаружите несколько труб, заполненных водой. Некоторые из них содержат полезные предметы. Если Вы, скажем, подойдете к этим трубам в правой комнате, то панель справа от них можно будет открыть. За ней Вы найдете лифт, который и даст Вам доступ сверху ко всем четырем трубам (3). Аналогичным образом можно попасть в эту секретную зону и с левой стороны.

В районе станции Гамма, куда Вы попадете, используя голубую кодированную карточку, также имеется секрет. Карта скрывает нишу, содержащую боеприпасы (4). В самой зоне Гамма Вы можете пролезть через вентиляционную решетку. Следуя по коридору, Вы найдете две комнаты с мрачным освещением. В левой из них имеется довольно высоко расположенная трещина. Однако, взрыв будет достаточно масштабным и Вы сможете попасть в секретную зону снизу (5). Там Вас будет ждать большой запас управляемых гранат.

Возле станции Бета Вы можете взлететь вверх в вентиляционную систему (6). Самое интересное там — воз-

можность попасть в туннель, по которому ходят "поезда", а так от этого секрета мало пользы.

Последний секрет этого уровня — это трещина в стене слева от черного телепортирующего монолита, которую Вы увидите после телепортации. Разбейте ее гранатой и Вы получите доступ к секретному уровню Lu-natic Fringe (7). Сам этот секретный уровень имеет порядковый номер 11, но, к сожалению, никаких секретов не содержит.

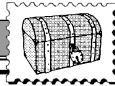
## 9. Overlord

Этот уровень довольно компактный и содержит четыре секрета. Первые два из них находятся непосредственно рядом с зоной старта. Плывите по туннелю и всплывите при первой же возможности. Прямо из воды Вы имеете доступ к иллюзорным стенам, ведущим в зону, содержащую лечебный атом и боеприпасы (1).

В этой же комнате Вы имеете возможность, набрав на пульте нужную комбинацию, опустить центральную колонну. Запрыгнув на нее, Вы не только забираете замораживатель, но и открываете отверстие в одной из боковых колонн. Если Вы поспешите, то можете успеть туда попасть (2).

Идя дальше, Вы пройдете мимо водоппада и перед Вами окажется поднимающийся вверх коридор. Слева сверху на его стене имеется малозаметная трещина, которую можно "разбомбить". Вы опять-таки получите доступ к боеприпасам (3).

Последний секрет доступен во время боя с боссом этого эпизода. Основное сражение происходит в большом зале, а сам босс появляется из примыкающей к нему комнаты. Если Вы зайдете в эту комнату, то в противоположной стене зала откроется дверь, содержащая лечебный атом и столь нужные в этом бою боеприпасы (4).



## Эпизод 3 — Shrapnel City

### 1. Raw Meat

Действие этого уровня происходит в японском ресторане, на нем есть семь довольно небрежно спрятанных секретов. Как только Вы войдете в собственно ресторан, Вы увидите справа статую. Стена чуть слева от этой статуи — иллюзорная, туда можно запрыгнуть, но не зайти — иллюзия начинается Выше уровня пола (1).

Постер с экзотической танцовщицей можно опустить. В нише за ним Вы обнаружите замораживатель (2). Другую нишу скрывает преискурент бара, доспехи, которые там лежат, без сомнения Вам пригодятся (3).

В последней из трех комнат по левой стороне от входа имеется небольшая трещина на стене. В тот момент, когда Вы ее впервые увидите, Вам нечем будет ее взорвать. Не забудьте вернуться сюда позднее (4).

Пройдя через комнату для Караоке, Вы попадете в собственно бар. Там на ширме имеется кровавый отпечаток руки. Если подойти к нему и нажать пробел, за ширмой откроется вход в новое помещение (5). Напротив отпечатка имеются низкие двери. Откройте их и включите очки ночного зрения — узнаете, что делать дальше. Толкните левую стену и откроется ниша с боеприпасами (6).

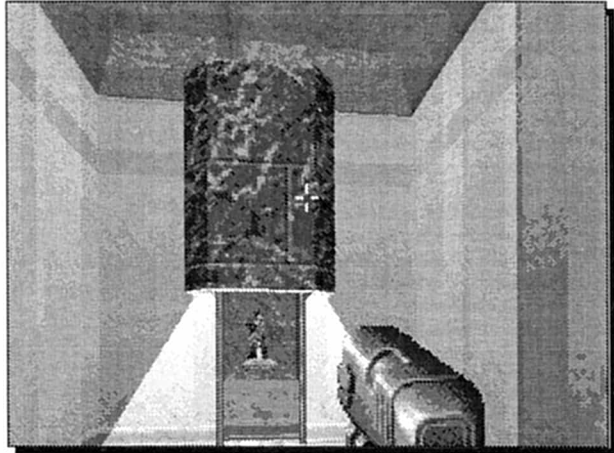
Последний секрет, можно сказать, вообще не спрятан. Едва Вы войдете в кухню, справа от себя увидите большой буфет. Откройте его — это и есть последний секрет (7).

### 2. Bank Roll

На этом уровне Вам предлагается отыскать пять секретов, которые также довольно легко отыскать. Первый из них — автомат для выдачи наличных денег справа от названия банка. Любой из "мониторов" открывается, допуская

проход в зону позади них (1). Там Вы сможете отыскать пулемет.

В комнате, где Вы находите синюю кодовую карточку, имеется кнопка на столе за ширмой, спрятанная за креслом. Если Вы нажмете ее, то картина на стене откроет нишу с оружием (2).



После того, как Вы используете эту кодовую карточку и войдете в банк, сразу посмотрите направо. Под самым потолком имеется кнопка, невидимая в тени от колонны. Постреляйте в примерном направлении, и Вы сможете ее осветить. Когда Вы выстрелите точно в кнопку, колонна позади Вас подымется, открывая нишу с голограммой (3).

В зоне перед дверью с надписью "Secured Area" есть еще одна картина на стене. На этот раз она открывается без дополнительных изысков, и Вы сможете получить реактивный ранец и подлечиться (4).

Когда Вы будете пробираться через шестерни к очередной кодовой карточке, задержитесь внутри шестерни Гамма. В одном из ее положений сквозь большой промежуток Вы увидите подсвеченный красным символ трещины в стене. Выстрелите в него гранатой, и Вы получите доступ к последней секретной зоне этого уровня (5).

### 3. Flood Zone

Этот трудный для исследования уровень содержит пять секретов. Ког-





да Вы первый раз погрузитесь в воду сразу после падения с водопада, на дне Вы увидите пару растущих водорослей. Они маскируют трещину в стене. Выстрелите туда из гранатомета, и Вы получите доступ к обширной зоне, в которой, в частности, Вам не помешает дополнительный акваланг. Чтобы получить секрет "в зачет" Вам надо будет в этой зоне всплыть на поверхность (1).

Второй секрет доступен с того места, где Вы находите синюю кодовую карточку. Повернитесь налево к утесу и прыгните в тайник через иллюзорную стену (2).

Если Вы пришли на этот уровень без реактивного ранца, то Вас ждет очередная серия подводных приключений, и Вы в итоге выйдете на утес через дверь с желтым кодовым замком. Справа от нее небольшой уступ и маленькая пещерка. Задняя стенка в глубине этой пещеры скрывает потайную нишу, в который и лежит столь полезный реактивный ранец (3).

Подлетите к дому, рядом с которым стоит знак Alley Cat Lounge, повернитесь к этому знаку спиной и летите вдоль дома на средней высоте. В конце своего пути Вы увидите утес, на который можно приземлиться. Самое дальнее окно над этим уступом дает доступ к очередной секретной зоне, содержащей оружие и боеприпасы (4).

Пройдя через дверь, открываемую красной кодовой карточкой, Вы увидите слева от себя небольшой желтый знак Hard Hat Area. Подойдите к нему и нажмите пробел. Вы услышите щелчок и теперь можете обойти эти ящики слева. Вам открылся доступ в последнюю секретную зону этого уровня, содержащую аптечки (5).

#### 4. L.A. Rumble

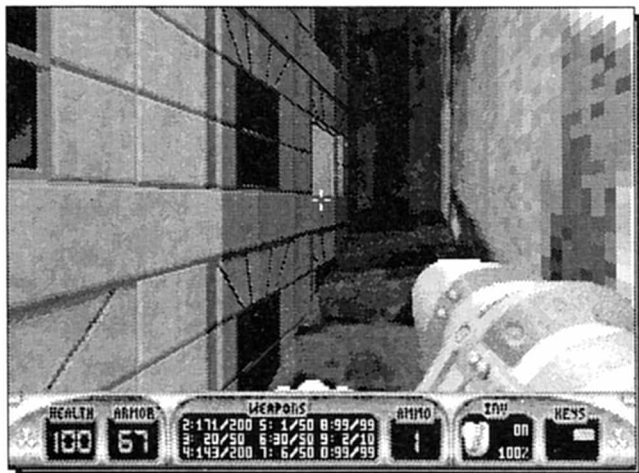
На этом уровне всего три секрета. Вы начинаете путешествие в канализации, из которой вываливаетесь в чуть более крупную камеру с возможностью выхода на улицы Лос-Анжелеса. Посмотрите направо: в стене есть трещина, которую можно расстрелять из гранатомета. Вы получите, помимо замораживателя, еще и возможность попасть на уступ, на котором тоже есть кое-какие припасы (1).

Второй секрет находится в комнате, где Вы находите голубую кодовую карточку. Это кухня с легко заметной трещиной на дальней стене. Однако, сначала посмотрите налево от себя на тумбочки, на которых лежит нож. Среднюю тумбу можно погрузить в пол, и Вы получите доступ к нише с лечебным атомом (2).

Последний секрет расположен недалеко от конца уровня, в районе места, где находится красная кодовая карточка. Найдите две картины, висящие друг напротив друга. Одна из них скрывает нишу, в которой находятся боеприпасы (3).

#### 5. Movie Set

Этот уровень представляет собой студию для съемки фантастических фильмов и содержит четыре секрета. Недалеко от начала Вы увидите маленькую комнату с двумя кассовыми аппаратами, глядящими на улицу. Нажмите пробел возле левого аппарата, если смотреть со стороны улицы, и быстро бегите направо, внутрь поме-





щения. Один из торговых автоматов опустится вниз, открывая доступ к тайнику (1).

Когда Вы будете бродить по киностудиям, Вы обнаружите огромную декорацию, изображающую вид Земли из космоса, совершенно такую же картину Вы видели во многих миссиях второго эпизода. Однако, там речь шла о реальном изображении Земли, а здесь эта картина представляет собой плоскую декорацию, и можно запрыгнуть внутрь ее (2).

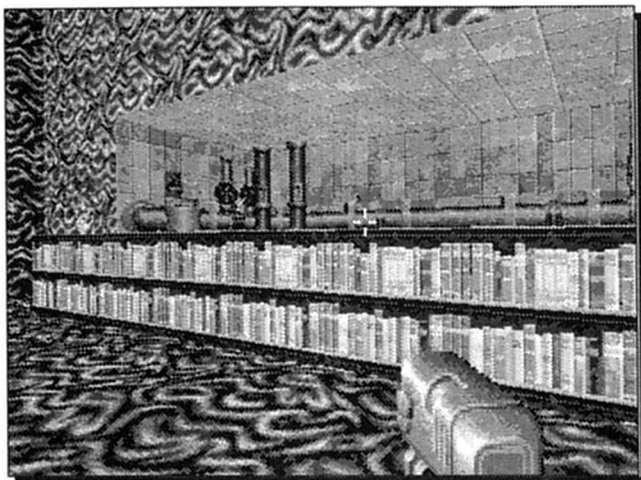
В студии 17A имеется стопка ящиков, по которым Вы должны добраться до вентиляционной решетки. Если подойти к этой стопке со стороны двери в студию 17B, то в ней можно открыть потайную дверь, хотя, по-видимому, добраться до этого тайника без реактивного ранца невозможно (3).

Рекламный постер с изображением героя на улице также скрывает потайную комнату. "Прозрачны" для проникновения внутрь две зоны этого изображения: квадратная область вокруг лица персонажа и треугольник в правом нижнем углу с рекламой 3D Realms. Внутри есть замораживатель и лечебный атом.

Кроме того, здесь имеется переход на секретный уровень. В одном из съемочных павильонов имеется сооружение с небрежно выполненной табличкой USA. Нажмите пробел перед этой табличкой, и Вы сможете попасть на секретный уровень Tier Drops, который имеет порядковый номер 10 и будет рассмотрен ниже.

## **6. Rabid Transit**

На этом уровне имеется шесть тайников. Герой прибывает на станцию метро. На этой станции имеется постер, аналогичный тому, что Вы видели на пятом уровне, но меньший по размерам. Он откидывается, давая доступ к орудию (1).



Здесь же возле входа на станцию имеется телефонная будка, а слева от нее — три торговых автомата. Если запрыгнуть на крайний левый из них, он опустится под тяжестью героя и откроет доступ к нише с голограммой (2).

Чтобы добраться до третьего сектора, Вам придется прогуляться по туннелю, в котором ездят поезда. Когда Вы идете вперед от первой станции, Вы увидите справа от себя нишу — в ней лежит Devastator. Немного не доходя до нее, на этой стене имеется трещина, которую можно разбить гранатой. В образовавшейся полости Вы найдете лечебный атом, стероиды и боеприпасы (3).

Следующие два тайника находятся на второй станции, доступ на которую Вы получаете при помощи синей кодовой карточки. Во-первых, открывается табличка с надписью "No Loitering!", расположенная над почтовым ящиком (4). Во-вторых, сразу после входа в темную зону рядом с этим ящиком можно открыть фрагмент стены, который дает доступ в довольно обширное скрытое пространство (5).

До последнего секрета довольно трудно добраться без реактивного ранца. Он расположен за дверью, открываемой красной кодовой карточкой. Вы без труда обнаружите две громадные книжные полки. Правее них имеется трещина в стене. Разбейте ее, при



этом откроется проход в туннель. Если Вы снова придете сюда из туннеля, то сможете попасть на полки сверху. Перепрыгните с правой на левую, а затем обратно с левой на правую. Левая полка при этом опустится, открывая доступ к последнему тайнику этого уровня, в котором имеются монстры, аптечки и боеприпасы (6).

### 7. Fahrenheit

На этом уровне имеется четыре секрета. Два из них находятся в доме справа от большой надписи Guilty, если Вы сумеете туда попасть. Картина в этом месте скрывает нишу (1). Второй секрет Вам помогут отыскать очки ночного зрения, если Вы посмотрите на темную зону неподалеку. Перебейте все бутылки, и Вы сможете пройти сквозь полку. За ней Вас поджидает Medikit (2).

Остальные два секрета находятся за дверью, требующей желтой кодовой карточки. Поднявшись по лестнице в здание радиостанции, Вы можете пойти налево в двойные двери. Красный занавес представляет собой иллюзорную стену, смело проходите сквозь него в секретную зону (3).

Последний секрет находится неподалеку в комнате с мониторами. Это довольно-таки обычная дверь, за которой, к тому же находится красная кодовая карточка (4). Почему это место ре-

шили объявить тайником, остается загадкой.

### 8. Hotel Hell

На этом уровне имеется три тайника, и все они расположены в районе конца уровня, после того как Вы проникнете за дверь, требующую желтой кодовой карточки. Вы, судя по всему, оказываетесь в баре. Двигаясь вдоль левой стены, Вы попадете в помещение, в центре которого имеется оригинально декорированный шкаф с темным стеклом (?). Он открывается, и это и есть первый секрет.

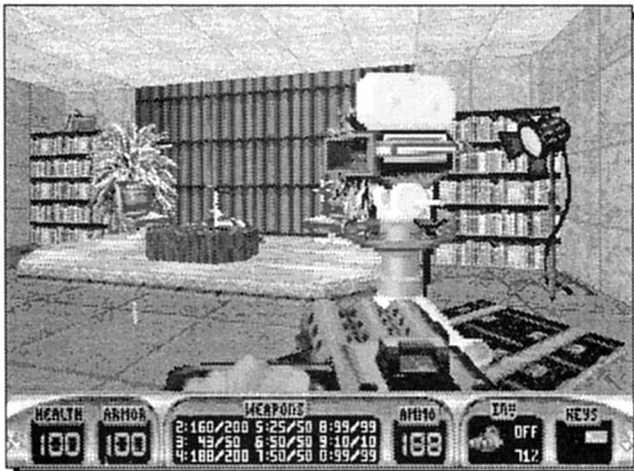
Слева за ним имеется деревянная стена, которую также можно открыть. За ней Вы найдете Medikit, акваланг и боеприпасы (2). Если у Вас возникнет желание поплавать в аквариуме, то и эта возможность к Вашим услугам.

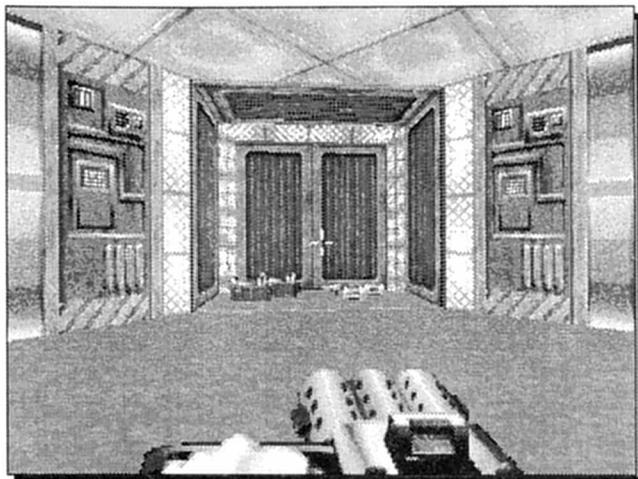
После того как Вы покинете эту зону и продолжите свое движение, Вы выйдете к бассейну с водопадом. Прыгните сквозь водопад, и Вы окажетесь не то в джунглях, не то в оранжерее. Продолжайте движение прямо и Вы упретесь в кровавый отпечаток ладони. Нажмите пробел и справа от Вас откроется последнее потайное помещение (3). Кстати, в этих же "джунглях" имеется и переход на секретный уровень Freeway, порядковый номер которого — 11.

### 9. Stadium

Это последний уровень, который состоит только из схватки с финальным боссом. Поэтому неудивительно, что никаких официальных секретов этот уровень не содержит. Однако, не все так просто.

Если Вы посмотрите на "небо", то увидите дирижабль с надписью Duf Beer. Взорвите его (эффективен только Devastator) и на Вас дождем посыплются разные разности: оружие, боеприпасы, аптечки и так далее.





### 10. Tier Drops (секретный)

Этот уровень, также как, очевидно, и десятый уровень второго эпизода (Spin Cycle) предназначен в первую очередь для режима DeathMatch. Его структура (очень остроумная, кстати говоря) явно рассчитана на то, что несколько участников будут помещены туда с разных сторон. Секреты, в связи с этим, также размещены симметрично и их нахождение не представляет никакой трудности.

На каждом из четырех возвышений по углам уровня, помеченных Альфа, Бета, Гамма и Дельта, имеется по две ниши со снаряжением. Подъемная стена между этими нишами и скрывает "секреты" этого уровня: огромное количество боеприпасов. Размещение всех четырех тайников совершенно симметрично (1-4).

### 11. Freeway (секретный)

Этот уровень содержит пять секретов. После того, как Вы выберетесь из канализации, поверните налево. Идите до упора,

взорвите трещину, и Вы получите возможность запрыгнуть на уступ. Теперь идите по уступу в противоположном направлении. Самое дальнее окно можно открыть и получить доступ в потайную зону (1). Кстати, сюда можно попасть и другим путем.

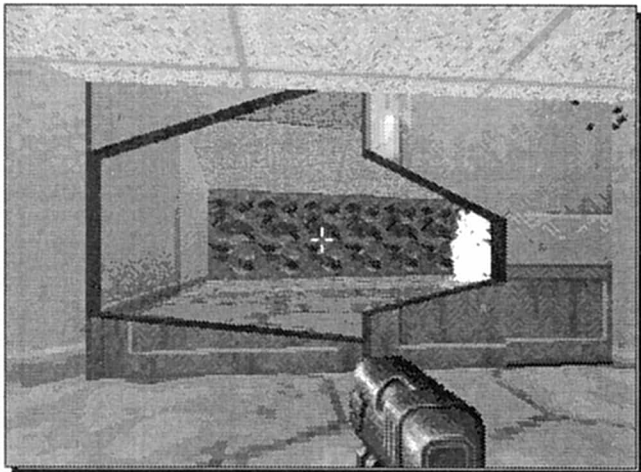
Два секрета находятся в той комнате, где Вы берете синюю кодовую карточку. Во-первых, можно взорвать трещину, находящуюся непосредственно рядом с карточкой (2). Во-вторых,

книжные полки в этой комнате поднимаются вверх, давая доступ к боеприпасам (3).

Сам синий кодовый замок находится как бы в углублении в стене здания. В это же углубление выходит одно окно. Его можно открыть и получить доступ к очередной секретной комнате (4).

Последний секрет находится в помещении с конвейерами. На одной из стен имеются два желто-черных предупреждающих знака. Прыгните сквозь них, и Вы нашли последнюю потайную комнату этого уровня (5).

• • • • •





# Самодельный Duke Nukem 3D

© *Георгий Евсеев, 1996.*

Со времен выхода игры **Doom** прошло уже достаточно много времени, и число самодельных новаций для этой игры достигло невероятного количества. Новые "гнутые на коленке" уровни для **Doom** никак не предусматривались создателями игры, но сегодня уже ясно, что любая игра, претендующая на то, чтобы столкнуться **Doom** с трона, должна предоставить пользователю иметь возможность самостоятельного создания новых уровней и модификаций стандартного игрового окружения.

## 1

Для тех, кто не читал наши предыдущие статьи на эту тему, напомним, что в **Doom** существует две принципиально различных методики модификации игры. Во-первых, это создание новых уровней. При этом Вы полностью создаете геометрию уровня, размещаете двери, лифты, выключатели и так далее, раскладываете аптечки, оружие и боеприпасы, расставляете монстров, если предполагается их наличие.

Второй механизм — это модификация существующих свойств героя, монстров и предметов. Если Вы хотите, чтобы герой или, напротив, монстры были практически неуязвимы, если Вы хотите, чтобы двустволка стреляла очередями, а монстры, умирая, оставляли Вам оружие покруче, то и для таких изменений существуют соответствующие средства.

Заметим, что **Doom** — не слишком открытая система в этом плане и для внесения этих изменений приходится прибегать к определенным ухищрениям. В частности, новые уровни должны подменять один из уже существующих и не могут использоваться абсолютно независимо. С редактированием свойств объектов дело обстоит еще хуже: каждая такая редакция требует внесения изменений в основной EXE-файл, что как сокращает переносимость этих из-

менений с одной машины на другую, так и значительно повышает трудоемкость отладки.

Тем не менее, даже эти трудности не стали препятствием для любителей экспериментов, и количество самодельных уровней для **Doom** перевалило уже за тысячи, если не за десятки тысяч. Вероятно, это повлияло на решения, принятые в **3D Realms** при создании игры **Duke Nukem 3D**.

## 2

Итак, в **Duke Nukem 3D** Вы можете выполнять все те же действия по созданию новых уровней и редактированию "окружающей среды", что игровая общечеловечность научилась делать в **Doom**, но с гораздо большими удобствами и с молчаливого одобрения фирмы **3D Realms**. Графический редактор уровней вообще поставляется вместе с полной версией игры.

Если говорить по существу, то **Duke Nukem 3D** находится намного ближе к **Doom**, чем, скажем, **Quake**. Если часто говорят, что в **Doom** реализована "двух-с-половиной"-мерная модель, то с этой точки зрения **Duke Nukem 3D** использует "две-и-три-четверти"-мерный механизм. Это, с одной стороны, не полностью трехмерный механизм, как в **Quake**, но, с другой стороны, он дает массу дополнительных возможностей, которых не было в **Doom** и последующих играх, использовавших тот же механизм.

Мы уже писали об этих нововведениях: наклонные полы, многэтажность, над- и подводные зоны, масштабные динамические изменения-перестройки больших фрагментов уровня и так далее. Такие мелочи, как открывающиеся настежь и/или двойные двери, просто не заслуживают упоминания. С другой стороны, у Вас останутся серьезные проблемы (если это вообще возможно), когда Вы попытаетесь создать, скажем, винтовую лестницу или даже обычные лестничные пролеты, по которым каждый из нас подымается ежедневно.

Сейчас, по сравнению с колоссальным материалом, накопленным по **Doom**, редактор уровней для **Duke Nukem 3D** находится в стадии освое-



ния игровой общественностью. Оригинальных или особо удачных самодельных уровней пока что создано мало, и реально происходит либо конвертация уровней **Doom**, особенно известных как удачные, либо эксперименты с использованием новых возможностей, ранее недоступных в **Doom**.

К таким элементам относятся, в частности, камеры системы охраны, позволяющие видеть части уровня из достаточно далеко расположенного места, взрывающиеся стены двух типов (расстреливаемые из гранатомета или детонирующие автоматически), зеркала и многое другое. Далеко не все возможности, заложенные в механизм, уже освоены любителями создания новых уровней, информация имеющаяся в ИНТЕРНЕТ неполна, но дает представление не только о достижениях, но и трудностях.

В частности, пока что не полностью используются возможности по созданию передвижных фрагментов уровней, таких как транспортные средства, "поезда" и так далее. Впрочем, простейшие версии подобных конструкций уже встречаются на самодельных уровнях. Однако, динамическое перестроение больших фрагментов уровня, с которым Вы иногда встречаетесь в процессе игры, пока что не очень поддается усилиям самодельных разработчиков.

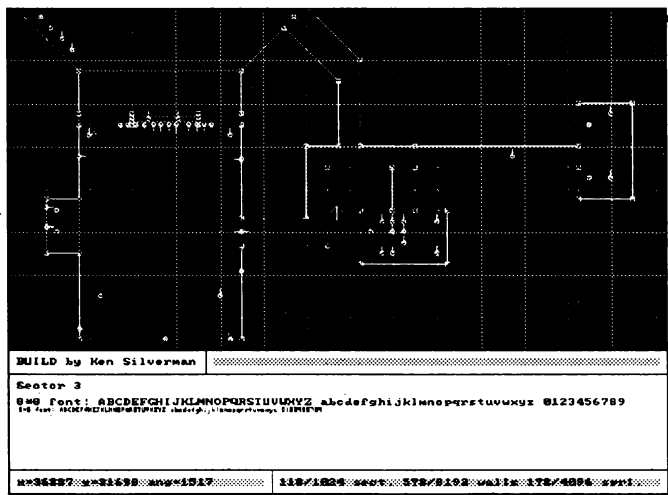
С точки зрения общего плана создаваемого уровня ситуация здесь точно такая же, как и с **Doom**. А именно, произошло практически полное разделение на два класса: однопользовательские и многопользовательские уровни, которые строятся по совершенно разным принципам. В целом, уровень, интересный для одного пользователя вряд ли окажется особо эффективным или зрелищным в режиме **DeathMatch** и наоборот. Я буду и далее использовать термин **DeathMatch**, несмотря на то, что **3D Realms** специально для своей игры "изобрела" новое слово — **DukeMatch**.

Если обрисовать эту ситуацию вкратце, то целью однопользовательского уровня является его прохождение, то есть результат, в то время как в уровне для **DeathMatch** главное — процесс. Обычный уровень имеет более-менее линейную структуру, где лишь головоломки типа ключ-замок создают некоторое ветвление. В многопользовательских уровнях напротив требуется наличие многочисленных веток и циклов при общей компактности уровня, позволяющей двум (или более) игрокам с легкостью отыскать друг друга. Если кратко, то однопользовательские уровни должны иметь начало и конец, в то время как многопользовательские — центр и периферию.

Типичными примерами таких уровней являются секретные уровни второго и третьего эпизодов **Duke Nukem 3D**. Можете посмотреть на них, если у Вас нет реального доступа к созданным в мире новым уровням. Для этого запустите игру командой:

**duke3d -v2 -l10**

или соответственно **-v3 -l10**, если не хотите проходить соответствующий эпизод с начала, да еще и отыскивать на нем секретный уровень.





В целом, мировой опыт нацелен в первую очередь на создание именно многопользовательских уровней, которые действительно могут иметь самостоятельную ценность для любителей DeathMatch. Однопользовательские уровни остаются чем-то вроде технического упражнения в процессе освоения редактора, поскольку в общем-то никто до сих пор не может похвастаться тем, что значительно превзошел авторов игры (любой из этого жанра!) при создании уровней, рассчитанных на одного пользователя.

```
state standard_jibs
  guts JIBS2 1
  guts JIBS3 2
  guts JIBS4 3
  guts JIBS5 2
  guts JIBS6 3
  ifrnd 4 { guts JIBS1 1 spawn BLOODPOOL }
  state jib_sounds
ends
```

Листинг\_1

// spine

### 3

Теперь немного о модификации игрового окружения. В **Doom** вся эта механика была зарыта внутрь игрового EXE-файла и все модификации были ограничены рамками полей данных, которые были отведены в нем под это дело. Например, если монстр не оставлял после себя ничего (типа боеприпасов), то никакими средствами добиться этого было невозможно (разве что, подменить этого монстра другим, который будет использовать кадры, положенные этому, но при этом, как ясно, имеются свои накладные расходы).

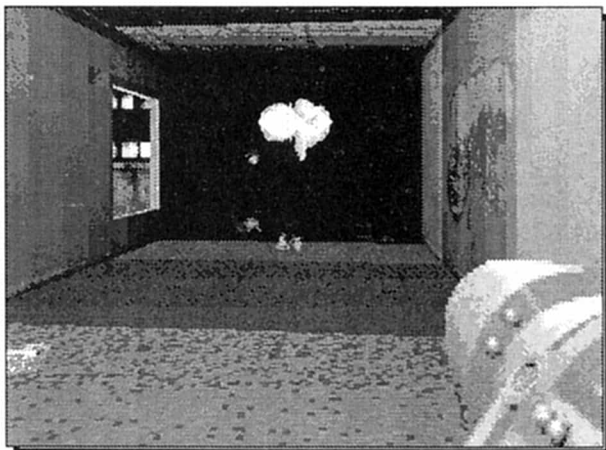
3D Realms пошла по совершенно уникальному пути. Наш журнал в свое время, когда **Quake** еще не вышел в свет, писал о том, что ID Software планирует разработку специального языка программирования для описания уровней **Quake**. Однако, здесь мы видим еще более блестящее решение, по крайней мере, с точки зрения тех, кто рассчитывает модифицировать игру вручную.

В директории, где установлена игра, имеется **текстовый** файл GAME.CON. Он написан

на весьма ограниченном специальном языке программирования и описывает поведение всех динамических объектов, которые только могут встретиться в игре. К динамическим объектам относятся герой, монстры, снаряжение и все остальное, что может изменить свое состояние в ходе игры: зеркала, мусорные баки, мониторы и так далее.

При каждом запуске игры этот файл заново компилируется (для исходной версии файла это занимает несколько десятков секунд, что сравнимо с прочими временными расходами загрузки). Это означает, что **до запуска игры нет строгого задания поведения всех игровых объектов**. Каждый желающий может покопаться "грязными руками" в этом файле и настроить (или вовсе перестроить) игру по своему разумению.

Разумеется, есть и проблемы. Если Вы заглянете в этот файл, то в самом его начале обнаружите, что 3D Realms, с одной стороны, всячески поощряет эксперименты с модификацией этого







```
state standard jibs
guts JIBS2 50
guts JIBS3 50
guts JIBS4 50
guts JIBS5 50
guts JIBS6 50
ifrnd 4 { guts JIBS1 1 spawn BLOODPOOL } // spine
state jib_sounds
ends
```

## Листинг\_2

Сохраните файл, загрузите игру и выберите из меню "NEW GAME", потому что данные о конфигурации записываются при откладывании. Теперь отыщите гранатомет и рас-

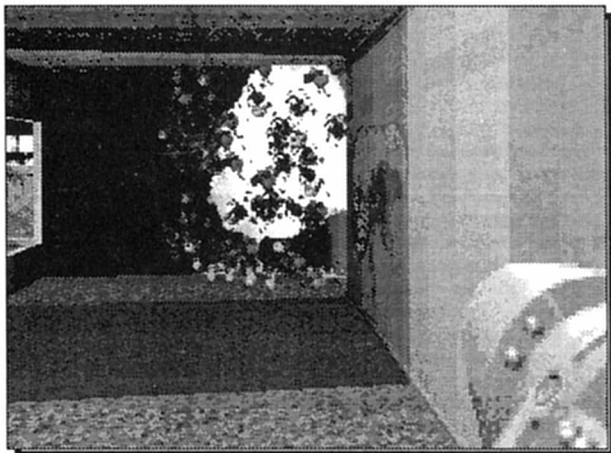
стреляйте с его помощью какого-нибудь монстра. Увидите, что из этого получится.

стреляйте с его помощью какого-нибудь монстра. Увидите, что из этого получится.

файла, а, с другой стороны, отказывается ныне и впредь поставлять какую-либо документацию или давать советы по этому поводу. Поэтому, спасение утопающих — дело рук самих утопающих и разбираться в структуре и методике работы этого файла придется Вам самим. К счастью, сделать это не слишком сложно, по крайней мере на минимальном уровне, поскольку в нем кое-где встречаются комментарии, да и используемые ключевые слова и переменные скажут Вам о многом.

Для совсем уж не желающих разбираться в этом вопросе предложу простой пример. **Не забудьте сначала скопировать исходный вариант файла GAME.CON и сохранить копию, чтобы иметь возможность восстановить его неизменное состояние.** Найдите в GAME.CON фрагмент, указанный в Листинге\_1.

Теперь замените последние числа в строчках, начинающихся с "guts" на 50 (или большее число, если у Вас достаточно мощный компьютер и быстрая графическая карта). У Вас получится то, что представлено в Листинге\_2.



Разумеется, это лишь простейший пример, а возможности здесь поистине безграничны. Единственное предупреждение: если Вы собираетесь играть многопользовательский сеанс, все копии GAME.CON на разных машинах должны быть абсолютно одинаковы. В противном случае возникнет рассогласование и некоторые странные эффекты могут оказаться очень неприятными.

• • • • •

## А что еще?..

- DOOM своими руками?
- DOOM: новые уровни
- DOOM своими руками — это просто
- DOOM, DOOM 2 и ULTIMATE DOOM своими руками

С.Бобровский **PC-Review №11**

С.Симонович **PC-Review №14**

С.Симонович **PC-Review №16**

С.Симонович **PC-Review №27**



# MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

Программа представлена компанией  
"ЭлектроТЕХ Мультимедиа"  
(ул. Маросейка, д.6/8, тел.921-77-77)

© Сергей Симонович, 1996.

## Что нового?

### Экономика

**Mercenaries** — это третья серия игры, посвященной боевым роботам из мира Battletech. До нее были выпущены **Mechwarrior 2** и ее продолжение **Ghost Bear's Legacy**. В третьей серии так много нового, что некоторые любители даже окрестили игру неофициальным именем Mechwarrior 3.

Говорят, что все новое — это хорошо забытое старое. И действительно, если заглянуть в прошлое, то можно вспомнить давно забытую игру **Mechwarrior** (1989 г.), которая отличалась и от **MW2** и от **GBL** тем, что в ней присутствовали экономические аспекты. Тогда вы сами покупали себе робота, приобретали и устанавливали боевое оружие и снаряжение, платили за ремонт и, прежде чем покинуть поле боя, аккуратно подбирали на нем узлы и агрегаты разбитых вражеских машин «про запас» — в качестве трофейных запчастей.

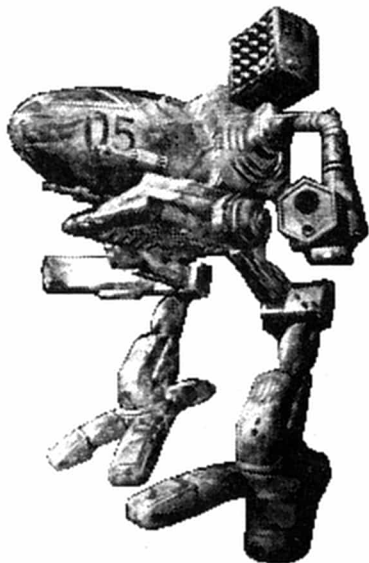
В новой игре экономика возродилась на новом уровне. И первое впечатление от игры ошеломляющее. Привыкнув воевать на самых лучших боевых машинах в **Mechwarrior 2** и **Ghost Bear's Legacy**, очень трудно перестроиться на дешевые, слабовооруженные и почти беззащитные мехи **Mercenaries**. В предыдущих играх мы были воинами Кланов. Нам ни о чем не надо было задумываться. Мы брали все самое-самое лучшее. За машины, ремонт и вооружение платил Клан. Никому не приходило в голову экономить снаряды и ракеты. Главным было одно — выполнить боевую задачу. В новой игре за каждое повреждение, за каждый выпущенный снаряд, приходится платить своими живыми деньгами, которых конечно же всегда не хватает.

Ощущение такое, что из большого и надежного государственного КАМАЗа вас

пересадили за руль личной консервной банки типа «Запорожец», и теперь за каждую каплю пролитого масла и сожженного бензина надо платить из собственного кармана. Из надежного и прочного Кланового «социализма» вас бросили в океан рыночной экономики. Свобод при этом стало больше, но если приглядеться повнимательнее, то оказывается, что самая главная из них — свобода самому зарабатывать и тратить деньги — ставит на грань разорения и вынуждает сражаться в самых неудобных условиях.

### Тактика

Интересно, что введение в игру дополнительных правил, связанных с экономикой, кардинальным образом меняет тактику боевых действий. Казалось бы, какая разница, кто платит за ремонт и вооружение роботов? Разве тактика боя должна от этого зависеть? Оказывается, да! Забудьте все, что освоили в первых двух играх серии, и начинайте учиться воевать заново.



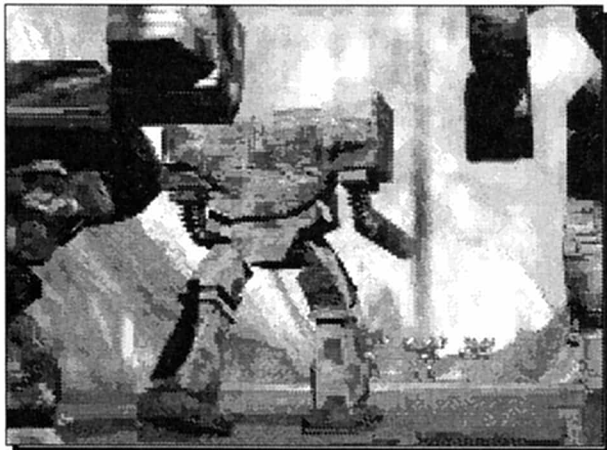


В **Mechwarrior 2** и **Ghost Bear's Legacy** тактический рисунок боя строился на использовании тяжелых, до зубов вооруженных машин. В качестве оружия дальнего действия применялись мощные ракеты. Теперь это невозможно, ибо они стоят так дорого, что придется десять раз подумать, прежде чем выстреливать пачки хрустящих банкнот в цель, которую еще даже и не видя на экране.

Лучшим оружием средней дальности были сгруппированные батареи средних лазеров. В новой игре о группировании лазеров приходится надолго забыть. Грузоподъемность легких мехов не позволяет нести достаточное количество теплопоглотителей, и несколько выстрелов из такой батареи могут надолго вывести вашу машину из строя.

Наилучшим оружием ближнего боя были автоматические пушки AC20 или, в крайнем случае, AC10. О них также придется надолго забыть из-за веса и цены. Самое лучшее, на что можно рассчитывать в первых миссиях — на одну жалкую пушечку AC5 с ничтожным комплектом боеприпасов, которого хватает только на то, чтобы слегка поцарапать корпус робота противника.

Выжить в таких условиях можно только радикально поменяв концепцию боя. Основой новой тактики должна стать высокая скорость дешевых и легких машин. Только на нее и остается рассчитывать.



*Выбирая себе машину из самых дешевых, можете не смотреть на то, какое оружие и в каком количестве на нее повешено. Главный параметр, за который стоит платить деньги — скорость.*

### Новые машины

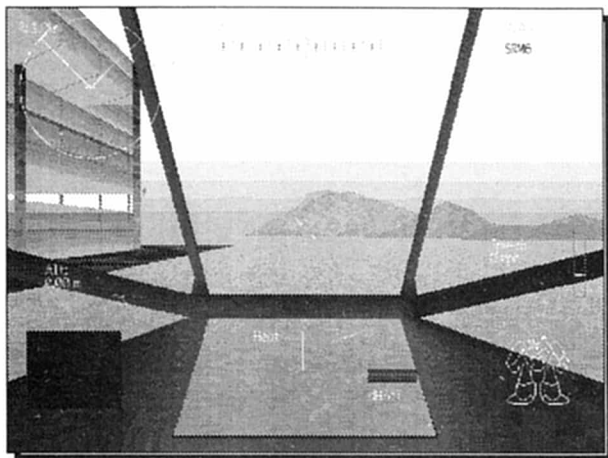
Большинство машин **Mercenaries** новы для тех, кто играл в предыдущие игры серии. Логически это оправдано тем, что действие игры происходит задолго до событий, которым посвящены **MW2** и **GBL**. На практике же это означает, что в среднем доступные вам боевые роботы намного слабее, чем те, к которым вы привыкли.

Условно все машины этой игры можно разделить на три класса: легкие, ударные и тяжелые.

**Легкие** машины массой до 50 тонн, разумеется, самые дешевые, но и самые скоростные. Старайтесь для них подбирать контракты на разведывательные и оборонительные миссии. Преимущество легких машин в оборонительных миссиях может выглядеть спорным, но когда у вас всего один робот, а надо защищать два далекоотстоящих друг от друга объекта, то скорость никак не покажется лишней.

**Ударные** мехи имеют массу от 55 до 75 тонн и сочетают в себе высокую силу залпового огня и хорошую скорость. У них не все в порядке с бронированием, поэтому использовать их для «лобовых» атак можно только про-

тив легких машин. Наилучшие миссии для ударных мехов — диверсионные. Возможно, что когда у вас появятся средства на приобретение новой техники, вы не будете спешить «пересаживаться» с ударного меха на тяжелый, а предпочтете нанять себе помощников (стармейтов). Роботы ударного класса хорошо подходят для использования в качестве командирских. На них вы сможете и вовремя уйти из-под от огня противника, предоставив самые тяжелые схватки подчи-



ненным, и подчистить мелкие огрехи своих ведомых.

Одним словом, если есть задача «оказаться в нужное время в нужном месте», значит вам желательно иметь именно ударный мех.

**Тяжелые** мехи массой от 80 до 100 тонн могут использоваться в любых миссиях, но обязательно поставьте на них реактивные ускорители (jump-двигатели). Нередки ситуации, когда ни прочность брони, ни сила огня не помогут решить боевую задачу, если вам не хватит скорости.

Более подробно о характеристиках используемых мехов вы можете прочитать ниже в статье «Mercenaries: Боевые роботы Внутренней Сферы».

### Как играть в Mercenaries

Как и в предыдущих играх серии, в этой программе есть несколько тренировочных режимов и один режим полноценной игры. Тренировочные режимы можно рекомендовать в тех случаях, когда вы либо новичок в управлении боевым роботом, либо у вас нет времени на розыгрыш всего сценария и хочется посвятить игре лишь несколько минут, чтобы снять накопившийся стресс и войти в деловой тонус (например, в обеденный перерыв).

Режим **Instant Action** — тренировочный режим для начинающих. вы можете взять себе любую машину и назначить любую машину противнику. В

принципе, это как бы схватка на арене.

Режим **Mercenary** — еще один тренировочный режим, отличающийся тем, что здесь вы поступаете в распоряжение готовой команды и выполняете боевую задачу в полном объеме. Единственное послабление — не надо ни за что платить. Этот режим похож на то, с чем мы имели дело в предыдущих играх серии.

Основной режим игры — **Mercenary Commander**. Это игра в полном объеме, требующая от вас и техники и тактики и

экономики. При этом логическая структура игры — следующая:

- Регистрация. Вводится название вашей группы и позывной.
- Просмотр и выбор контракта.
- Закупка боевых машин, вооружения, боеприпасов.
- Ремонт техники (если миссия не первая).
- Настройка боевой машины (боевых машин).
- Найм помощников на дополнительные машины.
- Вылет на задание.
- Инструктаж перед миссией.
- Исполнение боевой задачи.
- Разбор результатов. Получение вознаграждения.
- Возвращение на базу.
- Выбор нового контракта.

### Регистрация

Это чисто формальная операция, необходимая только для того, чтобы компьютер знал, как ему к вам обращаться. На терминале справочно-ин-





формационной системы COMSTAR введете свое имя и позывной, после чего получите личную почту — посмертное письмо своего прежнего командира.

Он оставляет вам в «наследство» скромного 25-тонного боевого робота типа COMMANDO и поручает вашим работам неиспользованные контракты. Заглянув в офис и включив компьютер, вы эти контракты найдете.

### **Просмотр и выбор контракта**

Войдите в компьютер и просмотрите контракты. Как правило их бывает до трех. При предъявлении контракта обычно указывается:

- кто заказчик;
- место исполнения;
- сроки исполнения;
- характер боевого задания;
- сумма наградных;
- шансы на получение трофеев.

Самые важные из этих пунктов — сроки исполнения, характер задания и сумма наградных. Начнем с конца.

**Наградные.** Поскольку вы — наемник, то вам совершенно все равно, на кого и где работать. Деньги для вас важнее, поскольку только на них вы сможете развивать свою технику, ремонтировать, довооружаться и оплачивать подчиненных.

Разумеется, чем больше наградные, тем предпочтительнее на первый взгляд этот контракт. Но деньги зря не платят. Это плата за риск. Может быть на первых порах и не стоит увлекаться дорогими контрактами, а сосредоточиться на тех, что дешевле и безопасней?

**Характер задания.** Задания бывают разные. Это может быть разведка, оборона, диверсионная операция и т.п. При выборе контракта во-первых руководствуйтесь личными вкусами, а во-вторых той техникой, которой располагаете.

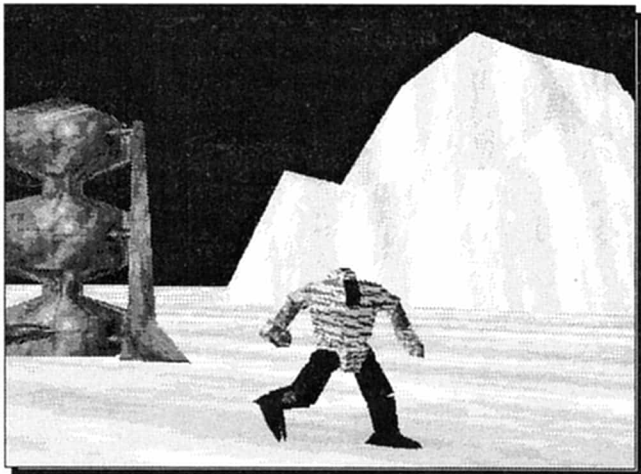
Самые трудные задания — оборонительные. Если надо оборонять много сооружений, то надо либо бы-

стро бегать и точно стрелять, либо иметь отряд, который можно распределить между объектами. Идеальные условия для оборонительной миссии — наличие нескольких тяжелых машин и одного-двух партнеров. С легкими и ударными машинами исполнение этих миссий наиболее трудно.

Самые простые и приятные миссии — разведывательные и диверсионные. Если вы один, и партнеров у вас нет, то старайтесь подбирать себе именно такие миссии. Разведывательные миссии хороши для легких и быстрых машин.

**Сроки исполнения** — едва ли не самый важный пункт в контракте. По нему можно судить о многом.

Во-первых, миссии бывают простые (случайные), а бывают сценарные (кампании). Первые не имеют четких границ начала и конца и длятся один условный месяц. Вторые имеют точную дату начала и конца и длятся дольше. Разница велика хотя бы потому, что после каждой простой одиночной миссии вы можете возвратиться на базу для ремонта, довооружения и модернизации (или замены) боевой машины. В кампаниях, состоящих из нескольких миссий, вы не сможете между миссиями возвращаться на базу, а значит ремонт и довооружение придется делать в полевых условиях, то есть только при наличии запчастей и боеприпасов. Это означает, что их придется возить с собой в инвентаре (Inventory). А это до-





полнительный расход. И неизвестно оправдает ли он себя в будущем.

Кроме этого, необходимо учитывать календарный срок миссии еще и потому, что невооруженные контракты постепенно будут сняты, а на их место придут другие. Значит, если вы хотите исполнить максимальное количество заданий и заработать максимум возможных денег, стоит начинать с «горящих» миссий, на которые срок вот-вот истечет.

### **Закупка боевых машин, вооружения, боеприпасов**

Закупка еще не означает установку. То есть, если вы что-то себе купили, то это оборудование поступает в «инвентарь». Установка еще впереди, и за нее придется платить отдельно.

Прикупить что-то можно только на своей базе. На других планетах такого сервиса пока нет. Возможно, что он появится в следующих сериях игры (в программе образца 1989 г. такая возможность была). В цех, где продаются и обслуживаются роботы [Mech Ops], можно пройти непосредственно из офиса — дверь справа.

Здесь вы получаете следующее рабочее меню:

**Arms Merchant** — закупка снаряжения и вооружения;

**Mech Factory** — закупка и продажа боевых машин;

**Repair & Reload** — ремонт и перезарядка машин;

**Customization** — настройка мехов;

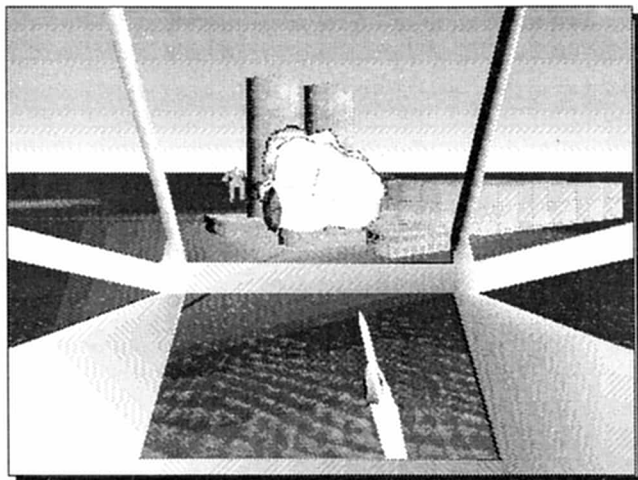
**Weapon Grouping** — группирование оружия.

Пока нас интересует только закупка оружия и снаряжения. Условно оно разделено на пять категорий:

**Missiles** — ракетное вооружение;

**Energy** — энергетическое оружие (лазеры и ионные пушки);

**Proj.** — (Projectiles) артиллерийское вооружение;



**Equipt.** — (Equipment) дополнительное снаряжение;

**Ammo** — боеприпасы.

О том, что и когда вам понадобится, пока можно только догадываться. Это зависит от ваших личных вкусов и наклонностей, от состояния вашего кошелька и от того, чего вы ждете в ближайшем сражении.

На первых порах вооружение вам предлагается слабое. Здесь учитывают и ваши финансовые возможности и характеристики вашего боевого робота. Со временем это пройдет, и вы сможете приобретать более совершенное оружие.

И еще обратите внимание на то, что все предлагаемые товары имеются в ограниченном количестве. Это значит, что когда вам чего-то понадобится очень много (например теплопоглощающих элементов Heat Sinks), то вы можете нужного количества и не найти. Поэтому есть смысл наиболее дешевые и быстроизнашиваемые части прикупать заранее. К таковым относятся вышеупомянутые теплопоглотители, а из оружия «про запас» стоит иметь лазеры средней мощности (Medium). Они недороги, не требуют боеприпасов, занимают мало места, весят немного, отлично себя ведут на коротких дистанциях боя, а недостаток мощности легко компенсируется объединением нескольких лазеров в одну батарею.



### Ремонт техники

Техника ремонтируется в меню **[Repair & Reload]**. При первом входе сюда вам отремонтировать еще ничего не надо, но в дальнейшем после каждого боевого задания вы будете сюда заглядывать непременно.

Естественным ограничением в ремонте является наличие запчастей и боеприпасов. Если вы находитесь у себя на базе, то в случае нехватки чего-либо, всегда сможете войти в меню **[Arms Merchant]** и поправить дело. При ремонте в полевых условиях все запчасти должны быть с собой, то есть, закуплены заранее.

И еще одно ограничение: ремонтом надо заниматься до того, как вы задумаете делать оптимизацию и настройку машины **[Customization]**, а не после.

### Настройка боевых машин [Customization]

Здесь вы можете перенастроить свою машину. Обычно это сводится к снятию с нее одного оборудования и установке другого. Начнем с ограничений, которые мешают нам развернуть-ся так, как хотелось бы.

Первое ограничение — грузоподъемность. На машину с допустимой массой 50 тонн нельзя поставить оборудование, из-за которого машина выйдет за этот предел.

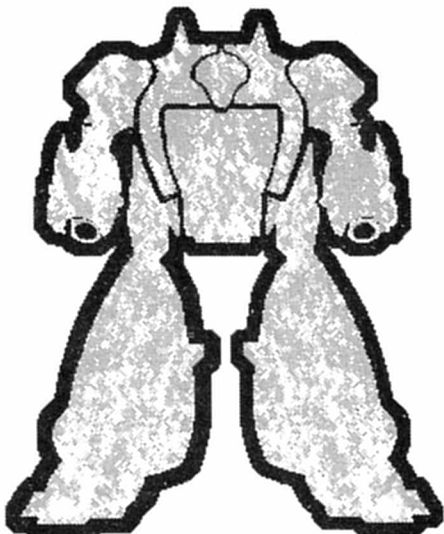
Второе ограничение — посадочные места. У каждого робота есть ограниченное количество посадочных мест, на которых можно что-то закрепить. Они называются **Criticals**. С другой стороны, любое оружие, боеприпасы и снаряжение рассчитаны на то, что они должны занять определенное количество посадочных мест. Если у вас есть три свободных пункта на торсе робота и еще два на руке, это не позволит установить скорострельную пушку, для которой необходимы пять посадочных мест.

Третье ограничение — деньги. Все настройки и модернизации роботов выполняют техники-профессионалы, а им надо платить. Следите за своим финансовым балансом. На ранних этапах игры лучше расстрелять лишние и ненужные ракеты в бою, чем снимать их с робота и продавать.

Четвертое ограничение — наличие оружия и оборудования. Установить то, чего у вас нет — невозможно. Надо сначала это имущество закупить.

Порядок установки оборудования следующий:

- выделяем часть робота, на которую будем устанавливать новый предмет. Таких частей восемь: голова, торс (левая часть, средняя и правая), левая и правая руки, левая и правая ноги.



- если на выделенной части тела есть свободные посадочные места, они отмечены прочерками [-];

- если свободных посадочных мест хватает для установки того, что требуется, то установка возможна, в противном случае вы получите отказ.

При установке оборудования руководствуйтесь следующими правилами:

- наиболее уязвимые части боевого робота — руки. Они теряются в первую очередь. Самое ценное и важное оружие не устанавливайте на руках.

- самое неприятное из боевых повреждений — внутренний взрыв боеприпаса. Он может стать причиной гибели. Целесообразно размещать боеприпасы (ракеты и снаряды) на руках робота. В случае взрыва вы потеряете только руку, а не всю машину целиком.

- то оборудование и снаряжение, которое размещено на руках, должно





быть продублировано в инвентаре. Тогда в затяжных миссиях-кампаниях вы сможете отремонтироваться в полевых условиях, даже если потеряли в бою руки.

### **Найм помощников**

Если у вас уже не одна боевая машина (вторую вы могли купить или взять в качестве трофея в бою), то встает вопрос о найме для нее пилота. Небольшое подразделение боевых роботов называется «звездой» («стар») и, соответственно, ваши партнеры по группе называются «стармейтами».

Нанять стармейтов можно через компьютерную сеть в офисе. Не всегда, но иногда бывают предложения от свободных водителей. Их не так много, и выбора почти никакого нет. Чтобы не вдаваться в исследование психологического портрета и послужного списка каждого из кандидатов, руководствуйтесь принципом «чем дороже — тем лучше», хотя, конечно, нет правил без исключений.

**B Mercenaries** вы можете нанимать не только пилотов боевых машин, но и летчиков — пилотов «аэротехов». «Аэротех» — серьезное подспорье в бою. Не пренебрегайте этой возможностью.

### **Вылет на задание**

Имея на руках контракт и боевую машину, можно отправляться на задание. Справа от «комстаровского» термина-

ла, за которым мы регистрировались в начале игры, есть дверь [Board Dropship], ведущая на стартовую площадку. И вот вы уже в пути, а в полете с помощью бортового компьютера можете получить инструктаж по предстоящей миссии и распределить своих стармейтов по машинам.

### **Инструктаж перед миссией**

Бортовой компьютер транспортного корабля позволяет вам сделать три функции:

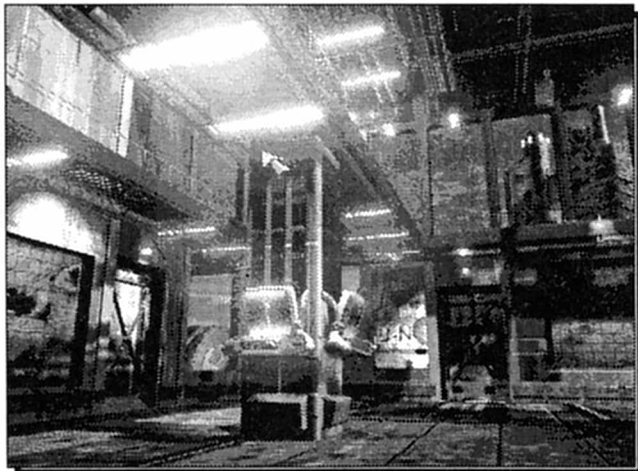
**Briefing** — дает описание предстоящей миссии. Если у вас нет никаких вопросов, можете после прочтения задания нажимать кнопку [Launch] («Пуск»), и вы будете высажены на планете. Если вы вдруг вспомнили, что забыли распределить своих стармейтов по машинам или отремонтироваться, нажмите кнопку [Exit] («Выход») и сделайте то, что хотели.

**Situation** — дает дополнительную информацию, связанную с предстоящим боевым заданием. Она не является необходимой — это как бы литературная канва, сплетенная вокруг вашей деятельности. Служит в основном для поднятия интереса к игре.

**Abort Campaign** — прервать кампанию. В сложных миссиях-кампаниях, состоящих из нескольких взаимосвязанных миссий, вы можете прервать кампанию, если поняли, что до конца вам ее не дотянуть.

Важнейшей из трех является команда **Briefing**. Если вы четко не уясните суть поставленной задачи, маловероятно, что вы сможете ее исполнить правильно. Естественное ограничение связано только с необходимостью хорошо понимать текст, написанный по-английски. Если у вас с этим есть проблемы, можете положиться на то описание миссий, которое мы приводим ниже в статье «Mercenaries: Кампании».

**Внимание!** Будьте осторожны при уясне-





нии поставленной задачи. Нередки случаи, когда она формулируется столь неконкретно или двусмысленно, что ее легко можно понять неправильно. По-видимому, тексты «брифинга» и сценарии миссий писали разные люди, и между ними есть немало нестыковок. Вам на помощь придет клавиша **F12**. Когда высадитесь на планету, не забывайте время от времени на нее нажимать. Она выдает на экран конкретный список задач и отмечает те, которые вами уже выполнены. Информация, полученная по этой клавише, абсолютно точно соответствует сценарию миссии и не подведет.

### Исполнение боевой задачи

Прежде всего, для исполнения боевой задачи необходимо научиться четко и точно управлять боевым роботом. Назовем это **пилотированием**. Второе — умение ориентироваться в пространстве и находить оптимальный путь к цели — **навигация**. Третье необходимое условие — совершенное владение оружием — **боевое применение**. Четвертое — умение правильно распорядиться своими подопечными (стармейтами) — **боевое управление**. Последний, пятый навык, который вам необходим, — умение действовать в особых условиях.

#### Пилотирование

Оно осуществляется управлением тягой и направлением движения. Чем больше тяга, тем больше скорость. Управлять тягой можно дискретно, а можно непрерывно. Дискретно вы можете задать силу тяги от 0 до 100 процентов нажатием одной из клавиш цифрового ряда основной клавиатуры:

**1** — остановка

**5** — тяга 50%

**0** — тяга 100%

Непрерывное управление тягой выполняется клавишами «серый плюс» и «серый минус» на дополнительной панели клавиатуры (keypad).

**[Grey Plus]** — увеличить тягу.

**[Grey Minus]** — уменьшить тягу.

Управление направлением движения осуществляется обычными курсор-

ными клавишами. Это могут быть как клавиши основной панели, так и дополнительной.

Обратите внимание на то, что маневренность боевых машин очень сильно зависит от скорости. Чем выше скорость, тем труднее исполнять повороты и развороты. С какой скоростью двигаться — вы решите сами на месте, но обычно максимальная скорость используется при выходе на боевую позицию или при уходе от погони. В ближнем бою, когда вы уже сумели взять противника в прицел и держите его в центре циркуляции, наилучшие результаты дает тяга величиной в 70%.

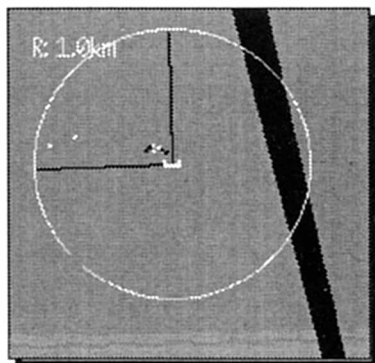
В бою против группового противника управление тягой имеет наибольшее значение. Быстрые и частые изменения направления и скорости движения снижают точность вражеских попаданий.

В некоторых случаях в ближнем бою бывает необходимо быстро переключиться на задний ход (реверсирование движения). Реверс выполняется одним нажатием клавиши **[BACKSPACE]**.

#### Навигация

Навигацию на поле боя можно исполнять пятью разными способами. Пользуйтесь тем, который удобнее, в зависимости от обстоятельств.

Самый распространенный прием — навигация по опорным точкам навигационной сети с помощью бортового компьютера. Эти опорные точки проименованы буквами греческого алфавита: «альфа», «бета» и т.д. Как правило, в большинстве миссий вам надо пройти по всем опорным точкам. Курс на очередную опорную точку можно по-



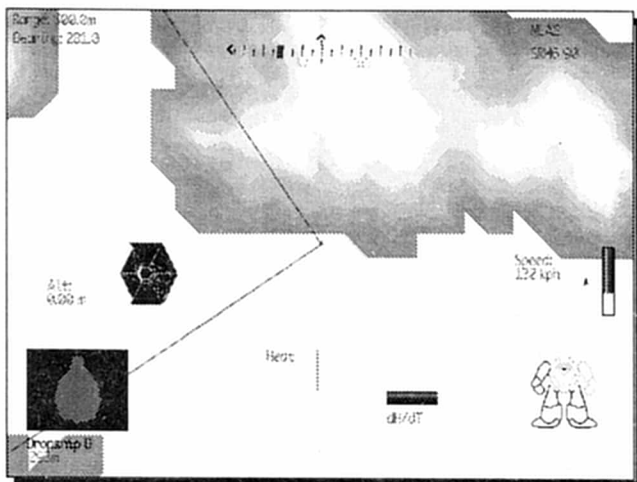


лучить нажатием на клавишу **N**. При этом на основном экране и на экране локатора зеленым цветом изображается положение навигационной точки. Если вы не хотите управлять наведением робота на навигационный пункт, можете включить «Автопилот» (клавиша **A**). Получите сообщение «Autopilot Engaged».

**Внимание!** Изменив порядок прохождения опорных точек, вы как бы отходите от сценария, заложенного авторами программы. Иногда бывает так, что это приводит к более простой победе, чем задумали создатели игры. Пользуйтесь этой возможностью. Даже если вам и не удастся при этом упростить себе жизнь, вы все равно получите особое удовольствие от такой нестандартной игры.

Второй способ навигации — с помощью бортового локатора. Его дисплей виден в левом верхнем углу экрана. Локатор — масштабируемый. Радиус обзора — от 250 м до 2 км. Переключение масштаба выполняется клавишей **X** или **Shift+X**. На экране локатора вы видите навигационные точки (желтые или коричневые кресты), положение своих стармейтов (зеленые точки) и положение противников (красные точки). Если неподалеку есть нейтральные машины, они изображаются синими точками. Один из объектов может быть «захвачен» системой прицеливания оружия. В этом случае он изображается не точкой, а крестиком соответствующего цвета (желтый, красный, зеленый, синий). Экран локатора можно «развернуть» на весь экран — это выполняется клавишей **F2**.

Третий способ навигации — с помощью спутниковой связи. Выполняется нажатием клавиши **F3**. Вы получаете вид на поле боя со спутника. Очень удобно при отыскании узких проходов в горных цепях, при определении крат-



чайшего маршрута в местности со сложным рельефом.

**Внимание!** Есть интересный способ использования спутниковой связи в бою. Когда вас преследует противник, на виде сверху можно проследить траекторию движения снарядов и ракет. У вас появляется возможность уворачиваться. Это очень помогает в некоторых миссиях.

Четвертый способ навигации — самый древний — по компасу. Горизонтальная шкала гирокомпаса находится в



верхней части экрана. Направлению на север соответствует 360 или 0 градусов. Ею приходится пользоваться редко, но если вам сформулировали боевое задание так: «От пункта «альфа» двигаться на север до встречи с противником», — то этот компас — единственный способ узнать, где же все-таки север.

Пятый способ навигации применяется в бою — это навигация с помощью системы целеуказания. В левом нижнем углу экрана есть камера системы целеуказания. Здесь крупно показан тот объект, на который в данный момент нацелена система. На основном экране горит курсор системы целеуказания, с помощью которого вы може-



тесь наводиться на одну из следующих целей:

- вражеские машины (красный квадрат целеуказателя);
- машины своих партнеров (зеленый квадрат);
- объекты и сооружения (синий квадрат).

Наведение на ближайшую вражескую машину выполняется нажатием клавиши **E** (Enemy — враг). Наведение на партнера — клавишей **F** (Friend — друг). Наведение на объекты и сооружения — клавиша **Q** (Query — запрос).

Одновременно можете пользоваться клавишей **T** (Toggle — переключатель). Она позволит перебирать цели, высвеченные камерой целеуказания.

### Боевое применение

Оно связано с оружием. Список установленного оружия изображается в правом верхнем углу экрана. Активное в данный момент оружие выделено прямоугольной рамкой.

Выстрел осуществляется клавишей **[ПРОБЕЛ]**. Какое-то время после выстрела происходит перезарядка оружия. В этот момент оно выделено красным цветом. Особенно долго перезаряжаются ракеты. Когда боеприпасы заканчиваются (для артиллерийских и ракетных систем), оружие принимает черный цвет и уже не активизируется.

Существуют два способа стрельбы — «с чередованием» и «групповой».

При стрельбе «с чередованием» (Chain Fire) после каждого выстрела происходит переключение на другой вид оружия. Это удобно. Пока одно оружие перезаряжается, вы можете пользоваться другим. Между разными видами оружия можно переключаться и без стрельбы. Это выполняется клавишей **[ENTER]**.

При «групповой» (Group Fire) стрельбе производится залп из всех стволов, включенных в группу. Этот вид стрельбы не столь экономичен, но зато гораздо более эффективен. Переключение режимов огня выполняется клавишей **\**.

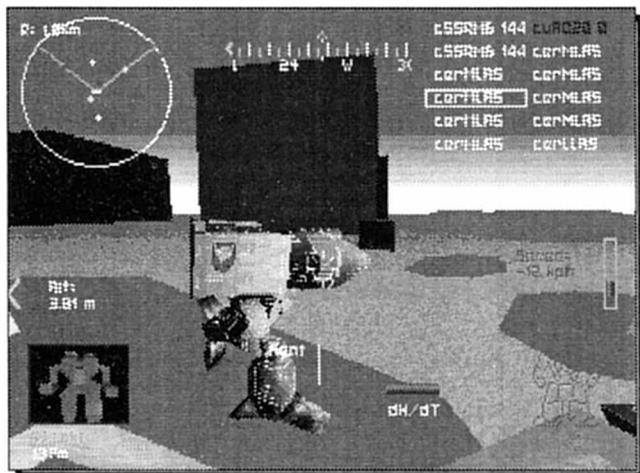
Возможно, вы захотите разделить свои стволы на разные группы с тем, чтобы при групповом залпе выстрел производили не все, а только те, которые необходимы. Это имеет смысл, если у вас есть оружие разных типов. Нет смысла стрелять на большую дальность из оружия ближнего боя. Включение вида оружия в группу выполняется клавишами **Shift+2**, **Shift+3** и т.д. Вариант **Shift+1** не задействован, поскольку и так по умолчанию в первый момент все оружие относится к первой группе.

Параметры оружия в игре **Mercenaries** несколько отличаются от параметров аналогичного оружия в играх **Mechwarrior 2** и **Ghost Bear's Legacy**. В первую очередь изменения коснулись дальности действия — она стала меньше и, соответственно, характер боев стал ожесточеннее. Руководствуйтесь приведенной таблицей «Параметры оружия».

### Боевое управление

По сравнению с первыми играми серии количество команд, которые вы можете отдать своим ведомым, стало чуть больше. Как и было ранее, режим прямой отдачи приказа задействуется клавишей **B**.

Прежде всего, вы должны указать, кому приказ предназначен. Как командир группы, вы имеете номер 1.





Параметры оружия	Тепловы- деление	Повреж- дение	Дальность	Масса	Посадоч- ных мест	Безопас
<b>ER PPC</b> Ионная пушка увеличенной дальности	15	10	690	7	3	-
<b>PPC</b> Ионная пушка	10	10	570	7	3	-
Лазеры:						
<b>ER Large Laser</b> (большой увеличенной дальности)	2	8	570	5	2	-
<b>Large Laser</b> (большой)	8	8	450	5	2	-
<b>Medium Laser</b> (средний)	3	5	270	1	1	-
<b>Small Laser</b> (малый)	1	3	90	0.5	1	-
Импульсные лазеры:						
<b>Pulse Laser (Large)</b> (большой)	10	9	300	7	2	-
<b>Pulse Laser (Medium)</b> (средний)	4	6	180	2	1	-
<b>Pulse Laser (Small)</b> (малый)	2	3	90	1	1	-
Пушки автоматические:						
<b>Autocannon/20</b>	7	20	360	14	10	5
<b>Autocannon/10</b>	3	10	450	12	7	10
<b>Autocannon/5</b>	1	5	570	8	4	20
<b>Autocannon/2</b>	1	2	720	6	1	45
<b>LB 10-X AC</b>	2	10	540	11	6	10
<b>Ultra AC/5</b>	1	5	600	9	5	20
<b>Gauss Rifle</b> Орудие Гаусса	1	15	660	15	7	8
<b>Arrow IV System</b> Система «площадного огня»	10	20	2 км	15	15	5
<b>Flamer</b> Огнемёт	3	2	90	1	1	-
<b>Machine Gun</b> Пулемёт	-	2	90	0.5	1	200
Ракеты дальнего радиуса:						
<b>LRM20</b>	6	1*	630	10	5	6
<b>LRM15</b>	5	1*	630	7	3	8
<b>LRM10</b>	4	1*	630	5	2	12
<b>LRM5</b>	2	1*	630	2	1	24
Ракеты ближней дальности:						
<b>SRM 6</b>	4	2*	270	3	2	15
<b>SRM 4</b>	3	2*	270	2	1	25
<b>SRM 2</b>	2	2*	270	1	1	50
<b>Streak SRM-2</b> (кассетные ракеты)	2	2*	270	1.5	1	50
<b>Narc Missile Beacon</b> «Маяк-липучка» системы самонаведения ракет	-	-	270	3	2	6
<b>Anti-Missile System</b> Противоракетная система	1	-	-	0.5	1	12
<b>Heat Sink</b> Теплопоглощающий элемент	-1	-	-	1	1	-
<b>Double Heat Sink</b> Двойной теплопоглощающий элемент	-2	-	-	1	1	-
<b>CASE</b> Контейнер	-	-	-	0.5	1	-

\* В данной таблице величина наносимого ракетами повреждения указана в расчете на одну ракету. Но ракеты стартуют не по одной, а пакетами. О том, сколько ракет выпускается в одном пакете, вы можете узнать из названия системы. Например, ракеты SRM-6 выпускаются пакетами по 6 ракет, а ракеты LRM-20 — пакетами по 20 шт., соответственно.



Ваши соратники, соответственно, могут иметь номера 2 и 3. Цифра 4 в этом случае соответствует приказу, который отдается ВСЕМ ведомым одновременно.

Завершает команду содержание приказа. Он может быть одним из следующих:

**Attack Target** — «Атакуй мою цель!». Имеется в виду та цель, которая в настоящий момент «захвачена» системой прицеливания и изображается камерой слежения в левом нижнем углу экрана. Сокращение — **Alt+A**.

**Defend Target** — «Защищай мою цель!». Относится к объекту или сооружению. Сокращение — **Alt+D**.

**Join Formation** — «Занять место в боевом порядке». Обычная команда, подтягивающая стармейтов. Сокращение — **Alt+J**.

**Disengage and Reform** — приказ выйти из боя и занять место в боевом порядке. Сокращение — **Alt+R**.

**Engage at Will** — после этой команды каждый ведомый вступает в бой по собственному усмотрению. Сокращение **Alt+W**.

**Shutdown** — отключить энергию. Команда имеет определенный смысл. В отключенном состоянии боевой мех не выделяет тепла и вражеские системы управления огнем могут его не обнаружить перед боем или «потерять» в бою. Сокращение — **Alt+S**.

**Flee** — отступить. В предыдущих играх, когда мы сражались за честь и славу, такой команды и быть не могло. В этой игре вы — наемник, и вам лучше сорвать контракт, чем погибнуть. Сокращение — **Alt+F**.

Кроме группы боевых машин в новой игре вы имеете и воздушную поддержку. Если у вас в команде есть «аэротех», то им тоже можно управлять. Для этого существуют две команды:

**Alt+X** — атаковать текущую цель.

**Alt+C** — прекратить огонь и занять место в боевом порядке.

### Особые условия

Под «особыми» условиями мы понимаем погодные и атмосферные условия, связанные с ограниченной видимостью, особо сложный рельеф местности и специальные боевые операции.

**Ограниченная видимость.** В условиях ограниченной видимости у вас есть возможность применить инфракрасную оптику. Это выполняется клавишей **L**. Это не всегда обеспечивает достаточную видимость, но попробовать стоит.

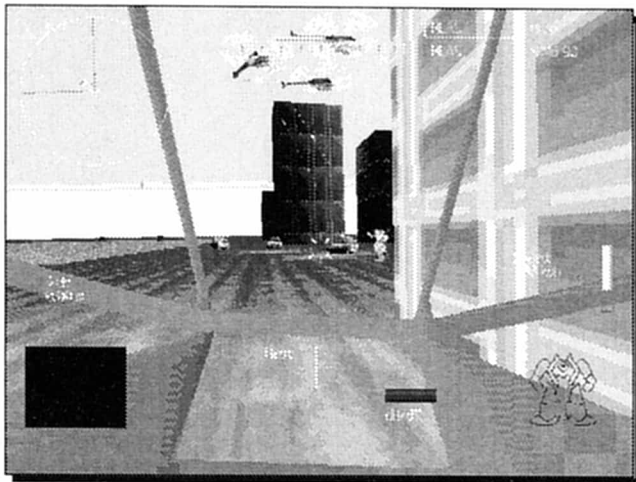
**Рельеф местности.** В местности со сложным пересеченным рельефом вам очень поможет вид со спутника **F3** и реактивные ранцевые системы (jump-двигатели). Быстро подняться на скалу или гору, перепрыгнуть через пропасть и т.п. можно, включив эти двигатели. Они также могут использоваться в космических миссиях, когда бой происходит на поверхности космического аппарата или малого небесного тела. Но здесь надо соблюдать предельную осторожность. Из-за слабой силы притяжения можно легко оказаться «за бортом». Впрочем, если с вами такое произойдет, jump-двигатели — единственный шанс вернуться назад, на твердую почву.

Включаются jump-двигатели клавишей **J**. Управление ими выполняется блоком клавиш:

**[Insert] [Home] [Page Up]  
[Delete] [End] [Page Down]**

Особое внимание обратите на клавишу **[Home]**. Она позволяет развить значительное горизонтальное ускорение, не отрываясь от поверхности. Если вам надо как можно быстрее прибыть в какую-либо точку или убежать от погони, эта клавиша — первейшее средство.

**Особые боевые задачи.** Нередко от вас требуется не просто уничтожить противника и его базы, но сделать это выборочно, предвзвешенно убедившись, что за объект перед вами. Это называется «инспектированием» объекта. Когда объект «захвачен» камерой системы наведения, его инспектирование выполняется клавишей **I** (Inspect). «Инспектирование» работает только в непосредственной близости, на дистанциях менее 200 м. Это представляет немалую сложность в бою. Иногда вы не имеете права открывать огонь по цели, не проведя инспекцию, а сближение подвергает вас угрозе встречного огня.



С «инспектированием» цели связано и большинство разведывательных миссий. Если вам отдан приказ разведать то-то и то-то, на практике это означает: «Подойти вплотную и проинспектировать». Не забывайте проверять ход исполнения миссий регулярным нажатием клавиши **F12**.

### Тактические «хитрости»

Существует немало разных видов тактического построения боя. Каким из них пользоваться, вы должны решить сами. Это зависит от боевого задания, от возможностей вашей техники и оружия, от наличия и количества помощников и от множества прочих факторов, включающих рельеф местности, характер застройки, погодные условия, время суток и т.д. и т.п.

Мы же от себя дадим несколько рекомендаций, посвященных основным тактическим приемам.

**Тактика серпантинина.** Она была основной в предшествующих играх — **Mechwarrior 2** и **Ghost Bear's Legacy**. В двух словах, это тактика «лобовой атаки» против одного или двух боевых роботов противника.

Захватив противника в прицел, вы сближаетесь с ним на полном ходу, постоянно меняя курс. В тех точках траектории, когда цель находится прямо по курсу, производится залп из всех сгруппированных стволов. На криволи-

нейных участках траектории производится перезарядка оружия и сброс выдлившегося тепла.

Эта тактика применяется в первую очередь для тяжелых машин, в крайнем случае для машин, относящихся к ударному классу. В идеале противник должен быть уничтожен до полного сближения, но если он еще цел, машину можно развернуть и попытаться войти в тыл. Низкая скорость тяжелых мехов и, соответственно, малый радиус разворота,

вполне позволяют это сделать.

Если противников двое, то на этапе сближения вполне возможно вести огонь по обоим целям поочередно, накрывая их только в те моменты, когда они находятся точно по курсу.

**Тактика циркуляции.** С легким боевым мехом входить в лобовое сближение с противником — смерти подобно. Одного-двух попаданий вражеских снарядов вполне достаточно, чтобы лишить вас успеха. Для легких машин существует иная тактика боя. Если внимательно последить за поведением вражеских машин, управляемых компьютером, то можно заметить, что «искусственный интеллект» редко полагается на «лобовую атаку» и предпочитает технику «циркуляции».

Техника «циркуляции» использует повороты корпуса меха на 90 градусов. Это выполняется клавишами **1** и **3** на дополнительной цифровой панели. Если после такого разворота корпуса вы будете бежать, сохраняя противника в перекрестье прицела, то ваша машина пойдет по круговой траектории, оставляя цель в центре циркуляции. Эта тактика известна уже сто лет и успешно применяется на флоте с тех пор, как суда перешли на паровые двигатели — установки и перестали зависеть от направления ветра. На море это сводится к тому, что более быстрые эскадры «огИБают» голову колонны тихоходного противника.





Эта тактика хорошо работает только для мехов, имеющих максимальную скорость более 110 км/час. Обычно это машины с массой менее 60 тонн, (в **MW2**, как и в **GBL**, иметь с такими дело не приходилось — кланы давали нам машины получше). На циркуляции держать точность прицеливания намного сложнее, чем при атаке серпантином, зато врагу попадать в вас еще труднее, и можно долго терзать его комариными ударами, обескровливая постепенно.

**Засадная тактика.** Если миссия имеет оборонительный характер, и если у вас ударный или тяжелый мех, имеющий большую силу залпового огня, есть смысл попробовать применить засадную тактику. Спрятавшись за зданием или скалой, вы захватываете противника в прицел и, когда он появится в секторе огня, наносите один-два кинжальных залповых удара, после чего быстро меняете позицию. В тех случаях, когда не надо никуда спешить, эта тактика позволяет выстоять даже при пятикратном превосходстве сил противника.

**Использование ведомых.** Не слишком полагайтесь на искусственный интеллект своих стармейтов. Компьютер, управляющий ими, навязывает им тактику циркуляции. Это значит, что они подолгу возятся с самыми незамысловатыми противниками и дей-

ствуют очень неэффективно. К счастью, сами тоже получают не слишком много повреждений. Поэтому, если вы хотите получить от своих стармейтов максимум пользы, рассчитывайте на них только как на отвлекающий объект. Завлечь и надолго удержать противника — это то немногое, что они умеют делать хорошо. На этом и стройте свои расчеты.

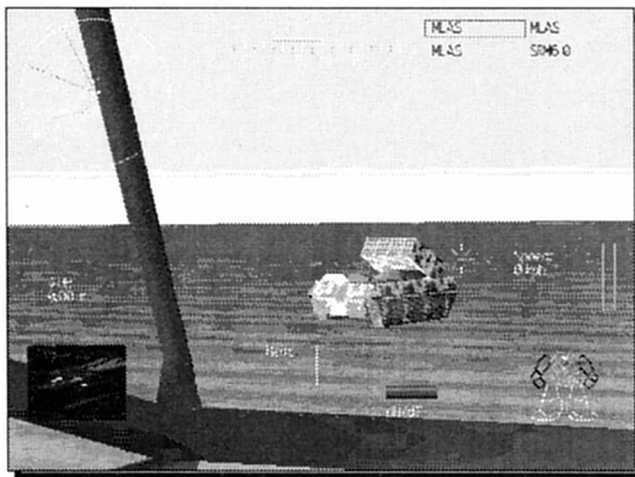
**Тактика заманивания.** Впрочем, нет правил без исключений, и есть прием, при котором ведомые могут стать ключом к успеху. Обратите внимание на команду **Shut Down**, по которой ваши партнеры выключают свои машины и становятся «невидимыми» для локаторов врага.

Итак, если у вас есть пара стармейтов на тяжелых машинах, вы можете выставить их в засаде и дать команду отключиться. Сами же на легком мехе маневрируйте в пределах вражеской видимости, заманивая врага в засаду. Когда вражеские машины окажутся в непосредственной близости от ваших ведомых, включайте их, и они нанесут отличный удар.

**Бой в небесах.** Высшей формой тактического мастерства является бой в воздухе. Научиться красиво управлять jump-двигателями и при этом точно стрелять сверху по наземным целям — это самая интересная задача. Если вы сумеете это освоить, то вам не будет равных на поле боя.

Впрочем, есть еще более головоломный и красивый прием. Если приземлиться после прыжка точно на голову соперника, он немедленно погибает. Но сделать такое приземление даже на неподвижную цель весьма непросто. А на движущуюся — это вершина мастерства!

Учитесь искусству управления своей машиной, и тогда перед вами не останется неисполнимых миссий на любом уровне сложности.





## Mercenaries: Боевые машины Внутренней Сферы

© Сергей Симонович, 1996.

В игре **Mechwarrior 2: Mercenaries** вы уже не воин Клана. Вы предоставлены самому себе и сражаетесь не за честь и славу, а за деньги. Все действие игры происходит в пределах Внутренней Сферы, за несколько сот лет до того, как Кланы начали свое вторжение (этой была посвящена программа **Ghost Bear's Legacy**).

Во Внутренней Сфере свои принципы, свои порядки и... свои боевые машины. В среднем они существенно уступают тому, с чем вы имели дело, когда сражались в рядах Кланов. Но знать характерные особенности этих машин вам все-таки необходимо.

Наш краткий справочник не претендует на полноту и объективность. Он создан на основании опыта, полученного в многочисленных кампаниях и отдельных миссиях и отражает только содержание рапортов пилотов, благополучно возвратившихся на базу. О том, что думали по этому поводу те, кто не вернулся, нам знать, увы, не дано...

### COM-2D Commando

С этой машины вы начинаете игру. По ее тактико-техническим данным вид-



Масса (т):	<b>25</b>
Класс:	<b>легкий</b>
Скорость (км/час)	
- крейсерская:	<b>64.8</b>
- максимальная:	<b>97.2</b>
Jump-двигатели:	<b>нет</b>
Прыгучесть (м):	<b>нет</b>

но, что это далеко не идеал, и при первой же возможности стоит сменить этого робота на другого. Тем не менее, несмотря на свою малую массу, машина способна нести оружие, позволяющее ей бороться с двумя и даже тремя противниками более высокого класса.

Если вы опытный боец, но у вас нет ни гроша в кармане, эта машина, по видимому, наилучший выбор из возможных. Она позволит не только раскрыть ваши таланты и способности, но, может быть, даже и остаться в живых.

### JR7-D Jenner

Несмотря на свою малую массу, эту машину вполне можно использовать в качестве ударного меха. Она идеально сбалансирована для разведывательно-диверсионных операций. Любители jump-двигателей не смогут пройти мимо нее, а если ее еще и поднастроить...



Масса (т):	<b>35</b>
Класс:	<b>легкий</b>
Скорость (км/час)	
- крейсерская:	<b>75.6</b>
- максимальная:	<b>118.8</b>
Jump-двигатели:	<b>есть</b>
Прыгучесть (м):	<b>150</b>

Одним словом, если вы хорошо управляетесь с реактивными ранцами, то наверное после «Commando» пересядете именно на «Jenner», а если не очень, то скорее всего выберете себе «Sentinel». Но при всех условиях «Jenner» — опасный соперник, особенно если большую часть времени проводит в небесах.

### STN-3M Sentinel

«Sentinel» — ближайший конкурент «Jenner». Если вы не являетесь мастером в использовании jump-двигателей, то после своего первого робота



Масса (т): **40**  
 Класс: **легкий**  
 Скорость (км/час)  
 - крейсерская: **65.0**  
 - максимальная: **97.0**  
 Jump-двигатели: **нет**  
 Прыгучесть (м): **нет**

(«Commando»), «Sentinel» должен стать важной вехой на пути вашего развития и самосовершенствования.

Пройдет время, вы станете командиром подразделения и будете водить в бой дивизион тяжелых мехов. Но к этой скромной, но очень удачной машине навсегда сохраните теплые чувства. Это, конечно, не самый могучий робот в боевом отношении, но он один из самых «играбельных». Боевые действия на нем приобретают особую остроту, и позволяют получить от игры максимум удовольствия.

### ASN-21 Assassin

«Assassin» — удивительная машина. Она относится к классу легких мехов,



Масса (т): **40**  
 Класс: **легкий**  
 Скорость (км/час)  
 - крейсерская: **75.6**  
 - максимальная: **118.8**  
 Jump-двигатели: **есть**  
 Прыгучесть (м): **210**

но по своим характеристикам приближается к машинам ударного класса. На ранних стадиях игры эти машины противника будут представлять для вас большие неприятности.

### AS7-D Atlas

Это самая могучая машина Внутренней Сферы, уступающая только «Кодиаку» и «Аннигилятору», принадлежащим Клану Медведя. Говорят, что много лет назад генерал Керенский лично разрабатывал техзадание на проектирование «Атласа».



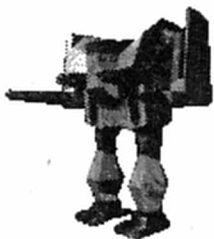
Масса (т): **100**  
 Класс: **тяжелый**  
 Скорость (км/час)  
 - крейсерская: **32.4**  
 - максимальная: **54.0**  
 Jump-двигатели: **нет**  
 Прыгучесть (м): **нет**

Сегодня у этой машины только один недостаток — неповоротливость. Если она вам попадется, постарайтесь оснастить ее jump-двигателями. Нормальной прыгучести от этого машина не приобретет, но хотя бы сможет развивать горизонтальное ускорение.

Этот мех идеален для засадной тактики. Силой залпового огня способен разносить на части легкие машины с одного попадания, а ударные — с двух. Тем не менее, для большинства миссий он не очень подходит именно из-за низкой скорости. Целесообразно предоставить такую машину ведомому, а самому использовать в качестве командирской машину ударного класса.

### AWS-8Q Awesome

Одна из старейших машин Внутренней Сферы. За сотни лет боевого применения одержала столько побед, что

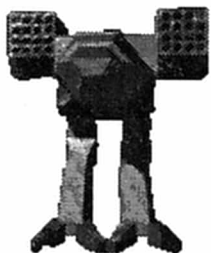


Масса (т): **80**  
 Класс: **тяжелый**  
 Скорость (км/час)  
 - крейсерская: **35.4**  
 - максимальная: **51.2**  
 Имп-двигатели: **нет**  
 Прыгучесть (м): **нет**

по замыслу авторов игры должна наводить ужас на противника, и вам очень часто придется с ней встречаться в бою. Тем не менее, по скоростным данным она не является ударной машиной, а по массе брони существенно уступает более современным тяжелым мехам. Мы не рекомендуем использовать ее ни в каких качествах, несмотря на наилучшие реляции, которые она получает от авторов игры. Побеждать ее не просто, но воевать на ней — еще труднее.

### CPLT-C1 Catapult

Машина еще более «древняя», чем «Awesome». Слабые скоростные показа-

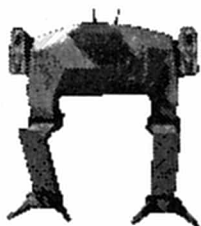


Масса (т): **65**  
 Класс: **ударный**  
 Скорость (км/час)  
 - крейсерская: **43.2**  
 - максимальная: **64.8**  
 Имп-двигатели: **есть**  
 Прыгучесть (м): **120**

тели при высоких параметрах бронирования не позволяют использовать ее так, как положено использовать ударные машины — на передовой. Исторически за ней закрепились функции боевого обеспечения. Это машина второго эшелона. В таком качестве она вам и будет встречаться на поле боя. Приобретая ее для себя используйте как командирскую.

### CDA-2A Cicada

Одна из лучших легких моделей, к тому же из самых новых. Производится малоизвестной фирмой и потому пока не приобрела большой популярности. Тем не менее, машина вполне пригодна для исполнения широкого спектра



Масса (т): **40**  
 Класс: **легкий**  
 Скорость (км/час)  
 - крейсерская: **86.4**  
 - максимальная: **129.6**  
 Имп-двигатели: **нет**  
 Прыгучесть (м): **нет**

боевых задач от разведки до обороны, но свои наилучшие качества проявляет на открытой местности, где может служить машиной командира подразделения. На пересеченной местности или в условиях плотной городской застройки теряет большинство преимуществ.

### CRB-27 Crab

Эта машина — пограничная между классами легких и ударных машин. Идеальна с точки зрения соотношения ЦЕНА/КАЧЕСТВО. То есть, если вы стеснены в средствах, ориентируйтесь на то, чтобы приобрести ее как можно быстрее. Покупая ее, вы платите как за легкий мех, а использовать можете как ударный.



Масса (т):	<b>50</b>
Класс:	<b>легкий</b>
Скорость (км/час)	
- крейсерская:	<b>54.0</b>
- максимальная:	<b>86.0</b>
Житр-двигатели:	<b>нет</b>
Прыгучесть (м):	<b>нет</b>

По-видимому, оптимальная стратегия развития своей техники должна включать использование этой машины на этапе перехода от легких роботов к ударным.

#### TBT-5N Trebuchet

Современная, относительно дорогая, скоростная и мощная машина переходного класса (от легкого к ударному). Ее можно было бы рекомендовать по многим показателям, но она в дефи-



Масса (т):	<b>50</b>
Класс:	<b>легкий</b>
Скорость (км/час)	
- крейсерская:	<b>54.0</b>
- максимальная:	<b>86.4</b>
Житр-двигатели:	<b>нет</b>
Прыгучесть (м):	<b>нет</b>

ците, и ее приобретение в то время, когда она вам нужна, маловероятно. Поэтому во многих случаях придется вместо нее использовать «Crab».

#### CN9-A Centurion

Машина отличается надежным бронированием, но при этом имеет такие скоростные данные, которые не позволяют использовать ее как ударную. Впрочем, она для этого и не предназначалась, а выпускалась как боевая машина поддержки для других роботов — «Trebuchet». В этом качестве вы и встретите ее на поле боя. Рекомендовать ее закупку мы не можем, кроме как для оснащения своих ведомых, хотя в подразделениях пилотов боевых



Масса (т):	<b>50</b>
Класс:	<b>ударный</b>
Скорость (км/час)	
- крейсерская:	<b>43.2</b>
- максимальная:	<b>64.8</b>
Житр-двигатели:	<b>нет</b>
Прыгучесть (м):	<b>нет</b>

машин есть традиция, согласно которой машины ведомым не покупаются, а передаются от командира группы «по наследству».

#### CP 10-Z Cyclops

Маловероятно, что у вас будет необходимость в покупке именно этой машины. Она немало стоит, а пилот, обладающий такими деньгами, наверное найдет для себя что-то поинтереснее. В то же время, во многих миссиях вы можете встретить «Циклопов» в качестве противников, и не исключено, что она вам достанется как трофей. В этом случае отдайте ее своим напарникам или продайте.

Несмотря на свою большую массу, «Циклоп» слабо вооружен для дальнего боя, а невысокая скорость не позволяет ему «держат дистанцию». Держитесь от них подальше (от 400м и более), и

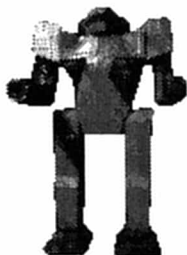


Масса (т): **90**  
 Класс: **тяжелый**  
 Скорость (км/час)  
 - крейсерская: **42.1**  
 - максимальная: **61.8**  
 Джитр-двигатели: **нет**  
 Прыгучесть (м): **нет**

никаких проблем с ними вы не испытаете. В ближнем бою серьезную угрозу представляют автоматические пушки.

### CLNT-2-3T Clint

Эта машина была последним словом техники за пятьсот лет до описываемых в программе событий. Сегодня



Масса (т): **40**  
 Класс: **легкий**  
 Скорость (км/час)  
 - крейсерская: **64.8**  
 - максимальная: **97.2**  
 Джитр-двигатели: **есть**  
 Прыгучесть (м): **180**

же лучше держать ее в перекрестье прицела, чем сидеть за ее рычагами.

### DRG-1N Dragon

Отличный ударный мех, но требует обязательной перенастройки вооружения. В базовом варианте укомплектован как универсальный, и потому тре-

бует специализации «под задачу». Хорошая скорость и неплохое бронирование позволяют эффективно использовать эту машину на средних дистанциях боя (от 200м до 400м). Соответственно и укомплектуйте ее необходимым оружием.



Масса (т): **60**  
 Класс: **тяжелый**  
 Скорость (км/час)  
 - крейсерская: **54.0**  
 - максимальная: **86.4**  
 Джитр-двигатели: **нет**  
 Прыгучесть (м): **нет**

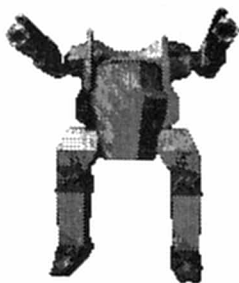
С другой стороны, универсальность базового варианта делает встречу с «Драконом» в бою неприятной. Он опасен на любых дистанциях. На легкой машине используйте против него фактор скорости, а на тяжелой — полагайтесь на силу залпового огня на средних дистанциях боя. Если у вас есть стармейт, отдавайте «Дракона» ему. Даже если он его и не уничтожит, зато хотя бы отвлечет, а это уже неплохо.

### JM6-S Jagermех

Возможно, что это наиболее удачная конструкция ударного меха. Возможно также, что пилотирование именно этой машины станет для вас периодом начала расцвета. Те, кто играл в предыдущие игры серии, наверное помнят машину «Rifleman», на базе которой и разрабатывался «Jagermех».

С точки зрения универсальности это машина самого широкого применения. Если у вас нет информации о том, что вас ждет в предстоящей миссии, опирайтесь именно на эту машину — не подведет.

Есть вероятность, что когда у вас появятся более мощные и тяжелые ро-

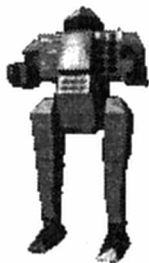


Масса (т): **65**  
 Класс: **ударный**  
 Скорость (км/час)  
   - крейсерская: **43.2**  
   - максимальная: **64.8**  
 Jump-двигатели: **нет**  
 Прыгучесть (м): **нет**

боты, вы не откажетесь от этого, и еще долго будете использовать его в качестве командирского, отдав тяжелые машины своим стармейтам. В этом случае не забудьте установить jump-двигатели.

#### QKD-4G Quickdraw

В то время как «Jagermech» стал модернизацией сверхпопулярной машины «Rifleman», эту модель можно считать альтернативной — она разрабатывалась не как развитие, а как замена «Rifleman». К ней можно отнести все те же теплые слова, которые уже были сказаны о «Jaggermech».



Масса (т): **60**  
 Класс: **ударный**  
 Скорость (км/час)  
   - крейсерская: **42.1**  
   - максимальная: **66.7**  
 Jump-двигатели: **есть**  
 Прыгучесть (м): **150**

Пожалуй, нет существенной разницы в том, на какой из этих двух машин вы остановитесь — обе прекрасно справляются с большинством боевых задач для роботов ударного класса. По-видимому, при выборе надо ориентироваться на мастерство управления jump-двигателями. Если вы — мастер, приобретайте «Quickdraw». Если не вполне уверены в себе — остановитесь на «Jagermech».

#### ON1-K Orion

Это переходная машина от ударного класса к тяжелому и, как ударный мех, «Орион» вполне справляется со



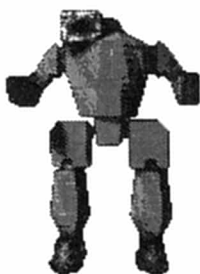
Масса (т): **75**  
 Класс: **ударный**  
 Скорость (км/час)  
   - крейсерская: **43.2**  
   - максимальная: **64.8**  
 Jump-двигатели: **нет**  
 Прыгучесть (м): **нет**

своими задачами. Единственный недостаток — цена. По соотношению ЦЕНА/КАЧЕСТВО сильно уступает роботу «Jagermech» и, скорее всего, встретится вам только в качестве противника.

#### HBK-4G Hunchback

Машина имеет прозвище «Горбун», и вполне ему соответствует. Такая скорость для робота легкого класса — недопустима, и она всегда будет легкой добычей противника. Ее пилот — смертник, а для вас — это неисчерпаемый источник призовых денег. Чем больше «Горбунов» вы встретите, тем быстрее наберете боевой опыт и сколотите капитал.

Вооружение «Горбуна» представляет опасность только если он подойдет вплотную, особенно сзади. Будем на-

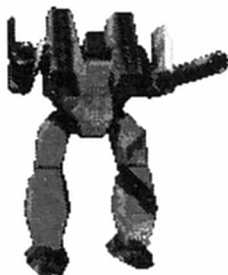


Масса (т): **50**  
 Класс: **легкий**  
 Скорость (км/час)  
 - крейсерская: **43.9**  
 - максимальная: **63.5**  
 Джитр-двигатели: **нет**  
 Прыгучесть (м): **нет**

деяться, что вы этого не допустите ни при каких обстоятельствах.

### MAL-1R Mauler

Этот боевой мех имеет все недостатки, характерные для машин тяжелого класса. Применять его, конечно, можно, но только если других аналогов нет. В целом же боевые действия на таком роботе выглядят вялыми, скучными и неинтересными. Впрочем, всегда есть возможность «подарить» его ведомому и использовать в качестве средства огневой поддержки как ходячую дальнобойную батарею. В этом



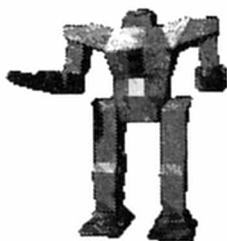
Масса (т): **90**  
 Класс: **тяжелый**  
 Скорость (км/час)  
 - крейсерская: **32.4**  
 - максимальная: **54.0**  
 Джитр-двигатели: **нет**  
 Прыгучесть (м): **нет**

случае снимите с него все автоматические пушки и установите побольше лазеров дальнего радиуса действия или ионные пушки ER PPC.

### PNT-9R Panther

У этой машины дурная слава, и встречается в бою она сравнительно редко. К тому же на открытых пространствах она может стать легкой добычей. Но если вы встретите «Пантеру» в городе, то поймете, что это один из самых коварных и грозных соперников. Ее невысокая (для легкого класса) скорость ничего не значит в городских боях. Зато маневренность «Пантеры» потрясающая.

Основная ее тактика — засадная. Нередко удар из засады сопровождается джитр-прыжком, и потому машина трудноуязвима. В тех миссиях, где у вас ограничено время, охота за «Пантерой» может привести к провалу всей операции.



Масса (т): **35**  
 Класс: **легкий**  
 Скорость (км/час)  
 - крейсерская: **43.2**  
 - максимальная: **64.8**  
 Джитр-двигатели: **есть**  
 Прыгучесть (м): **120**

Если у вас есть ведомый, отдайте «Пантеру» ему, пусть разбирается с ней сам — не тратьте на нее время. Если ведомого нет, маневрируйте, уходите, выманивайте. Как и положено кошке, пантера устроит погоню, выйдет на ровное место, откроется, и станет уязвимой.

### STK-3F Stalker

Одна из лучших машин тяжелого класса. Ближайшая альтернатива «Ат-





ласу», если возможности выбора нет. Но все-таки лучше предоставить ее ведомому. Пусть служит машиной боевого прикрытия. Сильнейший комплект дальнобойного оружия позволит вашему стармейту оказать вам огневую поддержку издалека.



Масса (т): **85**  
 Класс: **тяжелый**  
 Скорость (км/час)  
 - крейсерская: **32.4**  
 - максимальная: **54.0**  
 Житр-двигатели: **нет**  
 Прыгучесть (м): **нет**

Особо рекомендуется в оборонительных миссиях, когда вам надо не только уничтожить противника, но даже и близко не подпустить к легкоуязвимому обороняемому объекту. Но и в этом случае отдайте эту машину ведомому, а сами отправляйтесь противнику навстречу на более легком ударном роботе. Если цель атаки противника не вы сами, а охраняемый объект, то по вам сильно стрелять не станут, и необходимости в значительном бронировании нет.

### VTR 9B Victor

Уникальная для машин тяжелого класса прыгучесть и неплохие скоростные данные позволяют рассматривать ее не как тяжелого робота, а как высокую форму совершенства робота ударного класса. Вместе с тем, ее цена остается характерной для тяжелых машин, и потому в нужный момент она может оказаться недоступной, а когда станет доступной, необходимость в ней может и миновать.

У противника таких ограничений, по-видимому, нет, и вам неоднократно придется иметь с «Виктором» дело, но



Масса (т): **80**  
 Класс: **тяжелый**  
 Скорость (км/час)  
 - крейсерская: **43.2**  
 - максимальная: **64.8**  
 Житр-двигатели: **есть**  
 Прыгучесть (м): **120**

по ту сторону линии фронта. Его укомплектованность оружием средней дальности позволяет неплохо управляться с ним в чистом поле, но в городских условиях это очень серьезный соперник.

### UM-R60 Urbanmech

С этой машиной все просто: «Эксплуатации, ремонту, апгрейду не подлежит!»



Масса (т): **30**  
 Класс: **легкий**  
 Скорость (км/час)  
 - крейсерская: **21.6**  
 - максимальная: **32.4**  
 Житр-двигатели: **есть**  
 Прыгучесть (м): **60**

### VND-1R Vindicator

Этой машине не хватает вдохновения. Ее создатели явно пытались взять самое лучшее от ударных и легких ма-



шин и совместить противоречивые требования в одном проекте. В итоге получился «горбатый» верблюд.

Внешне машина выглядит весьма убедительно. Встретив ее в бою, не сложно переоценить. На самом деле этот продукт технического компромисса становится легкой добычей, поскольку не завершен ни по каким параметрам. Хорошая прыгучесть не компенсирует недопустимой для легких машин неповоротливости. Мощное оружие не сочетается с достаточными средствами сброса тепла, и потому простаивает.



**Масса (т):** 45  
**Класс:** легкий  
**Скорость (км/час)**  
 - крейсерская: 43.2  
 - максимальная: 64.8  
**Житр-двигатели:** есть  
**Прыгучесть (м):** 121

В итоге оказывается, что на машину повешено так много всяких бесполезных «побрякушек», что на бронирование почти не осталось места, и более легкие соперники легко потрошат ее, как консервную банку.

#### WTH-1 Whitworth

В отличие от «VND-1R Vindicator» эта машина внешне не смотрится столь же убедительно, но зато несколько лучше сбалансирована. Тем не менее, и она остается неполноценным продуктом технического компромисса.

Разрабатывавшаяся как легкая разведывательная машина, она, тем не менее, не имеет достаточной для этого скорости, хотя и отличается неплохим бронированием. Как оно сочетается с установленным на ней ору-



**Масса (т):** 40  
**Класс:** легкий  
**Скорость (км/час)**  
 - крейсерская: 43.2  
 - максимальная: 64.8  
**Житр-двигатели:** есть  
**Прыгучесть (м):** 120

жием дальнего боя, остается непонятным. В итоге получилась не разведывательная, а диверсионная машина, главная задача которой не быстрый рейд по тылам противника, а выход на удаленную огневую позицию и нанесение оттуда удара по объектам и сооружениям.

В таком качестве она была бы весьма опасна, если бы противник применял ее чаще. К счастью, этот образец устаревшей техники встречается в бою довольно редко.

#### ZEUS-6S Zeus

За этой машиной самая долгая история развития — более 600 лет. Тем



**Масса (т):** 80  
**Класс:** тяжелый  
**Скорость (км/час)**  
 - крейсерская: 43.2  
 - максимальная: 64.8  
**Житр-двигатели:** нет  
**Прыгучесть (м):** нет



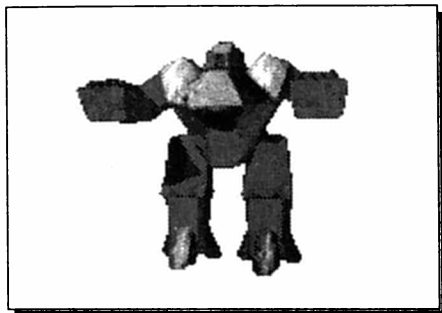
не менее, она не выглядит устаревшей, поскольку проходила многократную модернизацию. Этот тип тяжелого меха может по праву считаться наиболее устоявшимся, классическим.

Возможно, в реальной жизни обладание такой машиной и могло бы считаться достижением, но в компьютерной игре хочется не только иметь хорошую машину, но и получать максимум удовольствия от игры. А здесь, увы, «Зевс» уступает своим ближайшим конкурентам.

В оборонительных миссиях вы, скорее, предпочтете «Атлас» за ту красоту, с которой он расправляется с любыми соперниками. В диверсионных операциях вы, наверное, выберете более подвижного и прыгучего робота. Для командирской машины «Зевс» слишком медлителен — вы не будете успевать подчищать огрехи своих подопечных.

Увы, так получается, что эта машина может остаться в стороне от ваших интересов, особенно если учесть тот факт, что в последних миссиях игры

вы, возможно, станете обладателем «Кодиака», после которого вообще не захотите иметь дело ни с какими другими тяжелыми мехами.



*Примечание:* данные по «Кодиаку» здесь не приводятся, поскольку машина принадлежит Клану Медведя и во Внутренней Сфере никогда не производилась. Необходимые данные вы найдете в материалах, посвященных Клану Медведя (см. программу **Ghost Bear's Legacy**).



### Внимание!

Примите несколько слов предосторожности по программе **Mechwarrior 2: Mercenaries**, прежде, чем вы запустите эту замечательную игру. В том виде, как игра поставлялась, она, мягко говоря, не вполне закончена, то есть, в ней есть небольшие ошибки и недоработки.

Ошибки проявляются в следующем:

- иногда не работают ранее отложенные записи;
- в некоторых миссиях компьютер начинает «требовать» более 8-ми мегабайтов оперативной памяти и, если у вас такого изобилия нет, программа может и «слететь» или «зависнуть»;

• некоторые миссии (например *Liezen* и *Luthien*) некачественно сбалансированы, и их пройти чрезвычайно трудно (чтобы не сказать невозможно);

- есть несколько ошибок в сетевом режиме работы программы и т.п.

Все эти неприятности легко парируются, если применить небольшую «заплатку». Файл называется: **MERC105P.EXE**. Он доступен в Internet на многих серверах, специализирующихся на программе **Mechwarrior** и, конечно, на сервере компании Activision.

Для правки игры надо скопировать файл **MERC105P.EXE** в тот каталог, где размещается игра, и там его запускать. Это саморазворачивающийся архив, и после его распаковки образуется еще один пусковой файл — **PROJPAT.EXE**. Его тоже надо запустить — он «подлечит» игру, и все будет в порядке.

Если вы работаете в системе Windows'95, то перед тем, как «апгрейдить» программу с помощью «заплатки», рекомендуется провести деинсталляцию программы, затем установить ее снова и сразу же после этого ставить «заплатку». Если вы работаете в DOS, то можно ставить «заплатку» без переустановки игры.

И последняя предосторожность. После «апгрейда» в ваших отложенных партиях могут произойти небольшие изменения. Например, настроенные по вашему вкусу боевые роботы могут «забыть» о своих настройках и вернуться к основному базовому варианту вооружения.



## Mercenaries: Кампании

© Сергей Силанович, 1996.

Боевые кампании и отдельные миссии игры реализуются на основе заключенных контрактов. Обычно в момент заключения контракта вам предлагается одна кампания и пара отдельных миссий. Между ними есть существенная разница.

Кампании являются «сценарными», то есть составляют одну сюжетную линию. Каждая кампания содержит от 2-х до 4-х боевых миссий, между которыми вы не возвращаетесь на базу, и потому перезарядка оружия и ремонтные работы должны выполняться в полевых условиях, используя запчасти и боезапас из инвентаря. Всего в рамках сценарных кампаний вы можете исполнить 31 миссию.

Отдельные миссии не являются сценарными — это разовые контракты, по исполнению которых вы возвращаетесь на базу. Сколько таких миссий, мы не знаем. Большинство из них генерируются случайным образом, и потому включая игру во второй, третий, четвертый и т.д. раз, вы можете встречать все новые и новые миссии.

В момент заключения контракта отличить сценарную кампанию от случайной миссии сравнительно легко. Все кампании имеют точные даты начала и конца и длятся более, чем один условный месяц. Большинство случайных миссий не имеют фиксированных дат, а продолжительность их обычно равна одному месяцу, хотя иногда и встречаются исключения.

Мы не можем сказать однозначно, что интереснее — случайные миссии или сценарные кампании, по-видимому, это дело вкуса. Но то, что перед вами большое поле выбора боевых заданий, безусловно радует. Игра становится еще разнообразнее и интереснее.

Именно в силу фактора случайности мы не можем однозначно расписать содержание нефиксированных миссий, и вам придется разбираться с ними самостоятельно. Хотя одно напутствие должны дать.

**Внимание! Будьте осторожны.** Некоторые из случайных миссий являются по-существу ловушками. При заключении контракта вам обещают легкую прогулку и скромное вознаграждение. Прибыв на место, вы можете убедиться, что сложность задачи никак не соответствует размеру наградных. Иногда у вас даже мало шансов, чтобы выжить. Если вы понимаете, что вас использовали как «пушечное мясо», лучше прервите миссию. Вы наемник и потому вам решать, что лучше — получить награду посмертно или остаться без нее, но живым.

К сценарным кампаниям это не относится — они проходимы все, и содержание их мы рассмотрим подробно. Ниже они приведены в хронологическом порядке. В основу классификации кампаний положены названия планет, на которых вам предстоит воевать.

### Кампания №1

Место действия : **Venaria**  
Заказчик : **Подразделение  
Hanson's Rough Riders**  
Характер кампании: **Тренировочный**  
Сумма контракта : **300 000 сибилей**



Если вы уже играли и в **Mechwarrior 2** и в **Ghost Bear's Legacy**, то в принципе вам в этой кампании делать нечего. Все это вы уже видели и знаете. Но все-таки не спешите отказываться от контракта. Вы ведь начинаете игру со столь слабой боевой машиной, что ее придется менять несколько раз, и эти 300 тысяч заработанных без особого труда монет никак не будут лишними. Потерпите чуть-чуть, зато после этой миссии пересядете на робот мар-



ки «Sentinel» или «Jenner», а с ними сражаться намного проще.

### **Миссия 1. Обучение вождению боевой машины**

Задача: пройти из пункта «альфа» через пункты «бета» и «гамма» в пункт «дельта» и вернуться к посадочному модулю.

В этой миссии только одна проблема — удержаться и не расстрелять сержанта, не слишком стесняющегося в выборе слов при оценке ваших действий.

### **Миссия 2. Обучение стрельбе по неподвижным целям**

Задача: пройти в пункт «альфа» и далее в пункт «бета», где уничтожить три самолета на взлетно-посадочной полосе аэродрома и два сооружения.

За снаряды и ракеты надо платить, поэтому уничтожайте тренировочные цели огнем лазеров, а чтобы не терзать их слишком долго, сгруппируйте лазеры в одну батарею, переключитесь на групповой огонь и стреляйте всей группой.

### **Миссия 3. Обучение стрельбе по подвижным целям**

Задача: пройти в пункт «альфа», далее в пункт «бета», встретить транспортную колонну и уничтожить грузовики с боеприпасами.

Расстрел этой колонны — дело нехитрое, но необходимо проинспектировать каждую машину, чтобы определить, есть ли в ней боеприпасы (ammo).

### **Миссия 4. Реальный бой**

Задача: ликвидировать вражескую группу из двух легких боевых роботов, устроивших засаду на пути отступления ваших сил.

Возьмите себе одного соперника (того, что слева). Второго оставьте сержанту. На средней дистанции действуйте батареей сгруппированных лазеров, а на минимальной — применяйте ракеты ближней дальности SRM6.

## **Кампания №2**

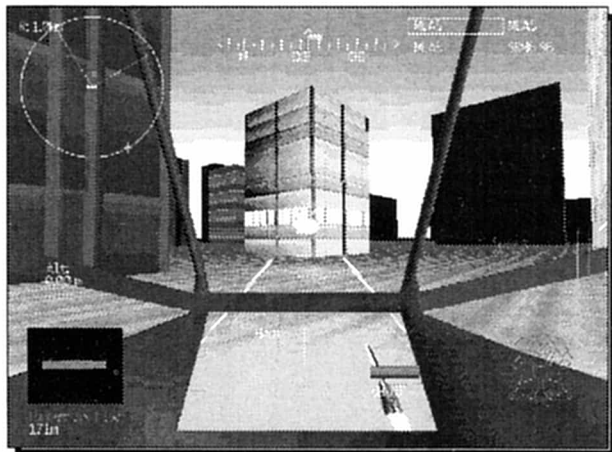
**Место действия:** Galedon  
**Заказчик:** Draconis Combine (DC)  
**Характер кампании:** Антитеррористическая операция  
**Сумма контракта:** 250 000 сибилей

### **Миссия 1. Кодовое название: Scalpel**

Вы наняты для подавления активности местных сепаратистов, и на первый случай ваша задача формулируется так: отыскать в центре города офисное здание и уничтожить в нем третий этаж. Здесь расположена штаб-квартира мятежников.

Найти это здание — несложно, поскольку нужный вам третий этаж у него ярко освещен. Но миссия не случайно носит название «Скальпель». Удар должен быть хирургически точен. Ни в коем случае не затрагивайте других этажей. Убедиться в том, что ваше оружие нацелено именно на третий этаж, вам помогут клавиши **Q**, а затем **I**.

Ваше дополнительное задание — уничтожить все боевые машины противника. Их немного — один робот, пара бронированных машин и один вертолет. Логика боевых действий — следующая. В первый момент не обращайтесь внимания на вертолет, а бегом направляйтесь к главной цели — офисному сооружению. Расстреляв третий этаж, займитесь противниками. Сначала расправь-





тесь с «Commando», затем — с вертолетом, и на последнем этапе — с бронемашинами.

Сражения происходят на улицах современного города, и вы должны обратить особое внимание на то, чтобы не наткнуться в бою на городские здания. У вас пока еще слабый робот, и неосторожным обращением его очень легко повредить.

### **Миссия 2. Кодовое название: Snake City**

Несмотря на ваш успех в первой миссии, боевые действия продолжают нарастать, и губернатор должен покинуть мятежный город. Ваша задача — сопроводить его бронированный лимузин и обеспечить безопасность важной персоны.

В самом начале миссии вы встретите бронемашину беглого губернатора. Ее преследует вражеский «Jeppner». Перехватывайте его в пункте «альфа». Если удастся уничтожить еще и вертолет, то губернатор будет спасен, и благополучно прибудет в пункт «бета». В принципе, на этом ваша миссия уже завершена, но если есть еще силы и желание, то можете подключиться к тому сражению, которое на окраине города ведут войска «Драконов» с повстанцами. За дополнительные победы получите премиальное вознаграждение.

### **Миссия 3. Кодовое название: Backdoor**

С вашим участием в сражении за город наступил перелом, и теперь уже мятежники должны спастись бегством, а ваша задача — перехватить их и уничтожить.

Миссия красива и удобна тем, что не надо куда-то спешить, но чрезвычайно трудна из-за огромного численного перевеса противника. Две «Пантеры», один «Дженнер» и несколько бронемашин — это могучая сила. О коварстве «Пантер» в уличных боях можно писать романы. Ваш единственный шанс выжить — ни в коем случае не схватываться с двумя противниками одновременно, и помочь в этом может городская застройка. Удачно маневрируя, вы сможете уничтожать соперников по-одиночке.

Бронемшины — самый слабый соперник, но если вы будете без дела болтаться по городским площадям, то непременно ощутите мощь пакетного залпа их ракет. Так что постоянно двигайтесь, прячьтесь за углами зданий и не держите более одного противника в секторе обстрела.

Если вы удачно закончите эту миссию, то очень может быть, что одну из «Пантер» сможете захватить в качестве трофея.

## **Кампания №3**

**Место действия:** New Ivarsen  
**Заказчик:** Federal Commonwealth  
**Характер кампании:** Партизанские действия на планете Прозерпина  
**Сумма контракта:** 1 500 000 сибилей



Оптимальными для этой кампании являются 40-50 тонные мехи типа «Crab» или «Sentinel», в крайнем случае — «Panther».

### **Миссия 1. Кодовое название: Phoenix Dawn**

**Задача:** оказать поддержку отряду повстанцев. Сразу после высадки на планету вы должны в пункте «альфа» встретить связного, но в момент встречи вы подвергнетесь нападению двух легких машин «драконов».

Ситуация осложнена тем, что равнина, на которой происходит бой, усыпана кристаллическими металлосодержащими конкрециями, из-за которых отличить на экране локатора где кри-



сталлы, а где противник — непросто. Приходится полагаться только на собственный глаз.

Пока никакой спешки нет. Подавите обе машины соперников и можете спокойно двигаться дальше — в пункт «бета», где вас и ждет связной, контакт с которым вы потеряли.

Вот здесь начинается спешка. Восстановив контакт со связником, вы должны вместе с ним двигаться к пункту «гамма», где «драконы» атакуют базу повстанцев. Ваша задача — поддерживать обороняющихся.

Самым трудным моментом миссии является защита базы. Если противнику удастся ворваться внутрь и разрушить ее, прекращается не только миссия, но и вся кампания.

Но защита базы и уничтожение нападающих еще не означают полной победы. Ваша последняя задача — сопроводить автомобиль с руководителями повстанцев до пункта «дельта», и действовать надо быстро. На пути движения машины в засаде находится вражеский «Jeep». Если замешкаетесь, он уничтожит ваших подопечных, и миссия будет сорвана.

### **Миссия 2. Кодовое название: *Blood for Blood***

Ночная диверсионная миссия. Задача: уничтожить вражескую базу в пункте «йота», а также разыскать и уничтожить боевую машину полковника «драконов» Шо-Са Варуса. Шо-Са Варус, прозванный «мясником» за расправы над мирным населением планеты, приговорен повстанцами к смертной казни, и вам поручено ее исполнить. Перед уничтожением машины полковника обязательно удостоверьтесь, что в ней находится именно он. Это делается так же, как и обычное инспектирование.

Миссия начинается в глубокой пещере. Включите инфракрасное зрение и подождите, пока патруль «дра-

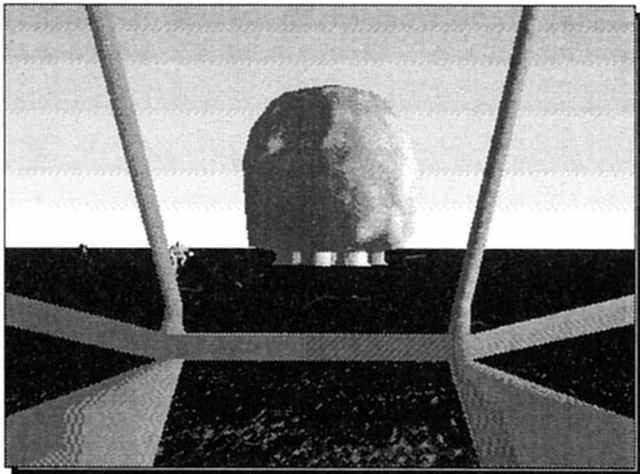
конов» пройдет мимо. Наблюдатель, расположенный на вершине горы, по радио передаст команду на выход.

Прежде, чем вы встретитесь с полковником Шо-Са Варусом, вам придется уничтожить две стационарные артиллерийские установки и два легких боевых меха. Сам полковник находится в машине «Vindicator».

Уничтожив «мясника» и спалив базу, вы можете попытаться набрать дополнительные призовые очки, разгромив передовой наблюдательный пост «драконов» в пункте «каппа». Но будьте крайне осторожны. Этот пост охраняется четырьмя стационарными артустановками и двумя боевыми мехами ударного класса, тягаться с которыми на 40-50-тонных машинах — самоубийство. На эту «дополнительную» операцию рекомендуется отправляться только если у вас есть напарник.

### **Миссия 3. Кодовое название: *Crystal Storm***

В пылевой буре утерян след подразделения тяжелых боевых роботов «драконов». Ваша задача: разыскать это подразделение, вывести его к артиллерийской засаде и уничтожить. Миссия осложняется тем, что в тот момент, когда реактивная артиллерия занимает позицию, она подвергается атаке двух легких вражеских машин. Если эту атаку не отразить быстро и решительно, артиллерийские установ-





ки могут стать легкой добычей «драконов».

Если же вы сумеете отразить эту атаку и уничтожить нападающих, то держите курс на север, может быть чуть-чуть склоняясь к востоку. Там в пылевой буре надо разыскать четыре тяжелых вражеские машины. Сражаться с ними легкому роботу немислимо, и надо много и быстро маневрировать. Вполне достаточно, если вы будете просто держать их в прицеле. Победа достигается силой огня реактивных артустановок.

#### **Миссия 4. Кодовое название: Final Strike**

В этой миссии дело происходит в городе. Главная тема — уличные бои. Главная задача — под огнем противника провести транспортные средства через рез город, найти лагерь военнопленных (POW), забрать их и конвоировать машины к мобильному командному пункту повстанцев (MCP). Специально для этой миссии вам выделяется тяжелый мех — 85-тонный «Stalker STK-3F».

Эта миссия действительно трудна. Количество атакующих машин велико — до 8 шт. По классам они разнесены от легких «Urban» до тяжелых роботов типа «Atlas», но наибольших неприятностей приходится ожидать от вертких и агрессивных «Пантер» («Panther»).

В исполнении миссии вам может помочь группа повстанцев, закрепившихся в отеле Rising Sun Hotel (на главном проспекте справа). Если вы войдете с ними в контакт (проинспектируйте здание), то они поддержат вас огнем и отсекут группу преследования.

Ни в коем случае не уничтожайте бараки в лагере военнопленных, а еще лучше вообще не трогайте сооружения. В бою возле лагеря будьте особенно точны и старайтесь в направлении лагеря не стрелять. После уничтожения вражеских мехов пройдите еще немного по главному проспекту — обнаружите последнего робота «драконов». Когда и он будет уничтожен, машины с военнопленными тронутся в обратный путь. Проводите их.

Дополнительные баллы в миссии вы можете набрать, если разыщете посадочный модуль «драконов» и уничтожите его.

### **Кампания №4**

**Место действия:**

**Заказчик:**

**Характер кампании:**

**Сумма контракта: 2 000 000 сибилей**

**Ivaar**

**Draconis Combine**

**Глубокий рейд**

Эта кампания ориентирована на ударные машины. Это могут быть три меха по 50 тонн или два меха по 65 тонн. Третья миссия этой кампании предъявляет высокие требования к скорости, поэтому если у вас не самый быстрый мех, поставьте на него jump-двигатели.

#### **Миссия 1. Кодовое название: Dagger Strike**

Задача: совершить глубокий рейд по тылам противника, разгромить ветряную электростанцию и военную базу.

Ветряная электростанция находится в пункте «омикрон». Это несколько разбросанных ветряков и прочих сооружений, легко поражаемых первым же залпом. Опорная база врага находится в пункте «пи». База охраняется стационарными артиллерийскими турелями и несколькими робомехами. Основные силы противника (четыре робомеха) находятся на патрулировании.

Пока вы расправляетесь с ветряными электростанциями, отправьте своего ведомого на перехват патрульной группы. Он ее задержит, и вы успеете захватить базу почти голыми руками.

Спрятавшись за стенами базы, подождите возвращения патруля и через открытые ворота расстреливайте подходящие машины по одной. Когда с ними будет покончено, подойдут скоростные бронемашины типа «Savannah Masters», но для вас это не серьезный соперник.

Всего в этой трудной и кровавой миссии вам могут встретиться до десяти боевых машин противника. Если учесть, что дело происходит зимой, и экран занят изображением снегопада, то становится ясно, что процессор очень сильно перегружен. Поэтому если у вас не самый быстрый «Пентиум», то лучше отключите все графические излишества, какие только можно, иначе курсор будет двигаться рывками и прицеливание станет неточным.





Окончание миссии и выход на эвакуацию — в пункте «ро».

### **Миссия 2. Кодовое название: Paper Tiger**

Эта миссия не случайно имеет такое странное название. «Paper Tiger» по-английски означает «Бумажный Тигр», то есть сильно преувеличенная опасность.

Первая задача: найти и уничтожить вражескую транспортную колонну.

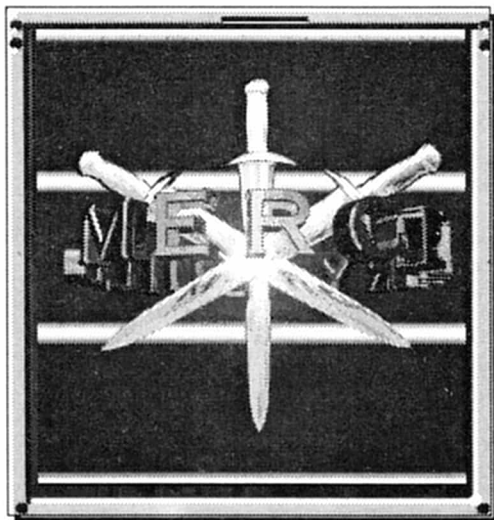
Вторая задача: разрушить взлетно-посадочный комплекс в пункте «дельта».

Третья задача — отступить на эвакуацию в пункт «эпсилон».

Как и положено «бумажному тигру», эта миссия выглядит более страшной, чем есть на самом деле. Здесь вас ждут всего четыре соперника, правда двое из них весьма неприятны — это «Flashman» и «Stalker», но умело используя напарника (напарников), вы сможете избежать прямых столкновений и сосредоточиться на разгроме наземного комплекса.

### **Миссия 3. Кодовое название: Fox Hunt**

«Fox Hunt» в переводе означает «охоту на лис», и в данном случае «лисой» будет никто иной как вы. Единственная задача в этой миссии — спастись.



Ваш путь лежит в пункт «сигма», но дорогу преграждает гигантский каньон. Перепрыгнуть через него не удастся, а единственный мост находится в пункте «ро». В этой миссии вам придется пожалеть, что у вас не самый легкий, быстрый и подвижный робот. Если вы к этому времени уже обзавелись тяжелой и сильной машиной, то сегодня ваша карьера наемника может быть прервана. Единственное, что может спасти — это наличие jump-двигателей, если вы случайно не забыли их поставить. При их наличии миссия может стать не менее простой.

Если вы сумеете выйти живым из переделки, то получите внушительные награды, с которыми сможете значительно усилить свою группу.

### **Кампания №5**

**Место действия:** Liezen

**Заказчик:** Free Rasalhague Republic

**Характер кампании:** Сопровождение

**Сумма контракта:** 2 500 000 сибилей

В этой кампании три миссии. Основная тема кампании — доставка на планету Liezen ледяного астероида. Планета не имеет своих источников воды, и такая операция имеет характер благотворительной миссии.

Для транспортировки к астероиду прикрепили двигательную установку, оборудовали причальное хозяйство и выставили пост управления. Ваша задача — эскортировать получившийся «ледяной корабль» к месту назначения и защитить его от налетов вражеских диверсантов.

По опыту предыдущих игр (**MW2** и **GBL**) мы уже знаем, что бегать в космосе по поверхности малых астероидов или космических кораблей очень опасно. Можно легко оказаться «за бортом». Поэтому для этой кампании лучше всего подойдет самый тяжелый и неповоротливый мех, какой только возможен. Он должен иметь высокую плотность огня — как можно больше лазеров и теплоохладительных элементов. Очень хорошо, если повысить плотность огня привлечением в группу дополнительных машин, пусть даже и легких.



**Миссия 1. Кодовое название:**  
**Dawn Watch**

Первое космическое сражение. Транспортный комплекс подвергается атаке истребителей. Главная задача — не допустить разрушения поста управления. Группа атакующих многочисленна, но поскольку не вы являетесь объектом их атак, а пост управления, то миссия по своему характеру напоминает электронный тип.

Если вы к этому времени уже наняли «аэротех» поддержки, здесь ему найдется работа.

**Миссия 2. Кодовое название:**  
**Snow Fort**

Очень простая и красивая миссия. Ваша первая задача — помочь отшвартоваться грузовому кораблю, для чего надо отстрелить причальные анкеры (harpoons). Ваша вторая задача — отразить налет вражеских файтеров, которых, к счастью, намного меньше, чем в предыдущей миссии.

**Миссия 3. Кодовое название:**  
**Starlight Hunt**

Как оказалось, ледяной астероид был не простой, а «с начинкой». Полный внутри, он хранил несколько вражеских диверсионных машин. Тяжелые бои последних дней «подрастрясли» астероид, и к полости открылся доступ.

Здесь вам придется действовать в одиночку, без напарников. Площадь ледяной арены, на которой разыгрывается сражение с тремя противниками, очень невелика, и сильно разбежаться вы не сможете. Остается только надеяться на броню своей машины и мощь

сгруппированного удара батареи лазеров.

Начинайте расправу со слабого, но настырного «Commando». Тяжелого «Flashman» оставьте «на потом». Не старайтесь забить каждого соперника до смерти. Оторвав одну-две руки, переклочайтесь на следующего. Сражаться с тремя калеками и проще и интереснее, чем с двумя свежими врагами и одним трупом. Активно используйте «реверс» (задний ход).

### Кампания №6

**Место действия:** Gravenhague  
**Заказчик:** Draconis Combine  
**Характер кампании:** Карательная экспедиция  
**Сумма контракта:** 3 500 000 сибилей

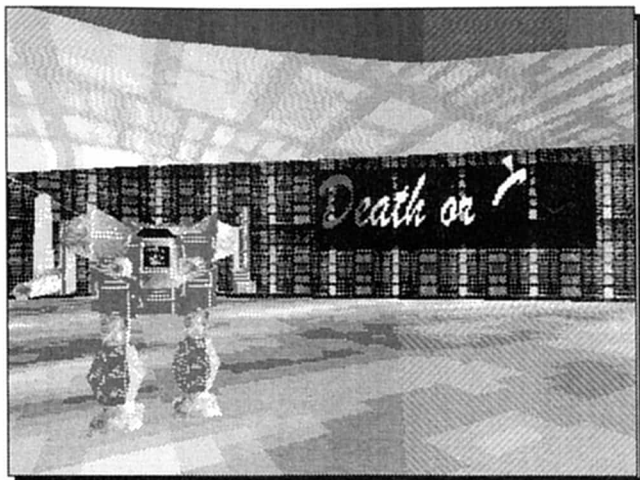
Вышло из подчинение подразделение наемников под названием Dread Legion. Ваша задача — отправиться на место и наказывать отступников. Миссии этой кампании не слишком сложны и, в принципе, для них вполне достаточно одной машины массой 75-80 тонн, но для надежности все-таки неплохо прихватить с собой партнера.

**Миссия 1. Кодовое название:**  
**Glittering Gold**

Тема этой миссии — опять вода. На пустынной планете Грэвенхаг она на вес золота. Взбунтовавшийся легион в значительной степени зависит от тех запасов, которые хранятся в цистернах около города Древеншир.

Ваша задача: уничтожить боевые машины легиона и захватить не менее 50-ти процентов цистерн с водой. Ни в коем случае вы не должны нанести никаких повреждений городу. Местные вооруженные силы не станут оставаться нейтральными, и вам придется иметь дело еще и с ними.

От того, сколько цистерн с водой вы захватите, зависит оценка ваших успехов. Но физически никаких цистерн вам захватывать не придется. Компьютер оценивает то время, которое вы «возитесь» с противниками. Если все сделать быстро, вам засчитают 100 процентов, и вы получите премию. Затянете миссию — вам засчитают поражение.



Силы противника — пять машин среднего класса. Справиться с ними с одной машиной массой 75-80 тонн можно, но напарник крайне желателен, поскольку без него миссия затянется.

**Миссия 2. Кодовое название:**  
**Dust River**

Оставшись без воды, легион не может оставаться на планете и должен ее покинуть. К десантному челноку ведет единственный узкий путь, проходящий по эстуарию (руслу высохшей реки). Здесь вы и сделали засаду.

У вас есть два способа победить в этой миссии: разгромить отступающий легион или уничтожить десантный челнок. Второй вариант проще. Первый вариант интереснее, но труднее. Впрочем, вам может помочь тот факт, что среди отступающих наемников есть один, готовый вам помочь, в обмен на разрешение пройти к кораблю. Инспектируйте каждого встреченного робота и, если найдете этого перебежчика, он подключится к вам, и все станет еще проще. В качестве подсказки напомним, что перебежчик сидит в машине типа «Catapult».

**Миссия 3. Кодовое название:**  
**Blood Cauldron**

Недобитые легионеры в ловушке. Их последнее прибежище — заброшенные останки океанского лайнера, ржавеющие на суше в том месте, где ког-

да-то проходила береговая линия. Проникнуть внутрь лайнера и расстрелять мятежников — не слишком сложная задача для настоящего воина, даже если он один против троих.

Но обратите внимание на те машины «Драконов», которые стоят без дела около вашего десантного корабля. Они не принимают участие в бою и смотрят, как вы расправитесь с мятежниками. Для чего они здесь стоят, и какая от них польза? Может

быть это заградотряд? Может быть вам не доверяют?

Оказывается, не все так просто. Вы — наемник, и сражаетесь за тех, кто платит, особенно если он платит больше, чем другие. Мятежники обречены, и их единственный шанс — подкупить вас, что они и пытаются сделать. Если вы развернетесь и атакуете вместо них машины своих «хозяев», то получите награду в два раза больше, чем положено по контракту. Это очень большие деньги, но стоит ли ради них становиться на путь предательства — решать вам.

### Кампания №7

Место действия:	<b>Solaris VII</b>
Заказчик:	<b>нет</b>
Характер кампании:	<b>Чемпионат</b>
Сумма контракта:	<b>4 000 000 сибилей</b>

Чемпионат разыгрывается в три этапа. На каждом этапе вам противостоят три машины соперников. Надо победить их все. Возможности настраивать машину между схватками не будет. Все ремонтные работы выполняются в полевых условиях, и все необходимые запчасти должны содержаться в инвентаре. Запчастей понадобится много — гораздо больше, чем можно купить на базе за один раз. Поэтому к чемпионату надо готовиться заранее и закупать запчасти:



- лазеры средней дальности (до 20 шт.);

- теплопоглотители (до 10 шт.).

Арена для схваток имеет небольшой размер, здесь нет возможности убежать или спрятаться. Поэтому целесообразно применять самого тяжелого и прочного робота из возможных. Наилучшим кандидатом является «Atlas». Если у вас нет средств, чтобы приобрести себе такого, лучше вообще не ввязываться в этот турнир.

Никакое дальнобойное оружие вам не понадобится, а поскольку боеприпасов на все этапы может не хватить, рекомендуется ограничиться одними лазерами средней дальности в количестве 12 штук, объединив их в батарею. Весь оставшийся после этого вес отдайте теплопоглотителям и дополнительному бронированию (Armor). Ни в коем случае не устанавливайте лазеры на руках робота — только на торсе, ибо руки будут выходить из строя в первую очередь.

- в первой схватке вам противостоят: Victor, Bombardier и Awesome;

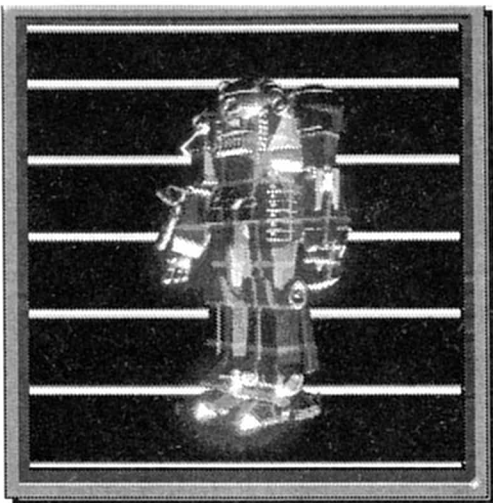
- во второй схватке: Atlas, Stalker, Thug;

- в третьей схватке: Atlas, Victor, Stalker.

Если подготовить машину так, как мы рекомендуем, победить в первой схватке вполне возможно. Надо только не стоять на месте. Наилучшая тактика в этих боях — «циркуляция».

Но во второй и третьей схватках выиграть очень сложно. Для этого нужно знать одну «маленькую хитрость». На самом деле бои в чемпионате проходят не по формуле «трое против одного», а по формуле «двое на двое». То есть, среди трех машин противников есть одна, которая, как и вы, сражается «за себя». Ее надо «угадать», и в нее не стрелять. Как только вы в нее выстрелите, сразу получите формулу «один против всех».

Далее логика следующая. Если один из трех соперников работает на ваше благо и кого-то атакует, то вам фактически остается только один противник. С него вам и следует начинать. Угадаете, с кого, значит сумеете остаться в живых.



Внимательно анализируйте обстановку. Не спешите с принятием решения в первые секунды, а когда поймете, что к чему, действуйте быстро и решительно.

В заключение маленькая подсказка:

- в первой миссии ваш «коллега» — «Bombardier»;

- во второй — «Atlas»;

- в третьей — «Victor».

Наградные победителю чемпионата огромны. И дело даже не в тех четырех миллионах, которые вам выдадут как премию. После каждой схватки вы будете получать одного разбитого робота в качестве трофея, а это гораздо более значимая ценность.

## Кампания №8

Место действия: **Sigurd**  
 Заказчик: **Free Rasalhague Republic**  
 Характер кампании: **Диверсионная**  
 Сумма контракта: **3 000 000 сибилей**

### Миссия 1. Кодовое название: Warning Shot

Ваша задача — найти и уничтожить взлетно-посадочную полосу, с которой исполняются пиратские рейды. Местоположение полосы точно неизвестно, но это где-то недалеко от пункта «альфа». Ориентиром может служить столовая гора «Зуб Дракона».



Уничтожить ВПП — это значит уничтожить все сооружения, которые там присутствуют, а также ликвидировать охрану базы. В данной миссии это не самое трудное. Гораздо труднее вернуться живым. На обратном пути рядом с вами будет выброшен пиратский десант — вот когда начнется все самое интересное.

В этом месте у вас есть только две возможности — погнубить или попасть в плен. Не пугайтесь, если с вами такое произошло. Это заложено в сценарии, и от вашего мастерства не зависит.

### **Миссия 2. Кодовое название: Freedom Fight**

Тема этой миссии — побег из лагеря военнопленных. Миссия очень напоминает автомобильные имитаторы. Высокая скорость, крутые виражи, запутанные лабиринты горных проходов.

Перед вами три задачи:

- обойти все навигационные пункты и отыскать в одном из них посадочный челнок;
- снять охрану челнока и захватить боевые роботы внутри;
- защитить машину с военнопленными, бежавшими вместе с вами.

Последняя задача — наиболее трудна. В поиске посадочного модуля вам очень сильно поможет вид со спутника (F3). Он даже поможет уворачиваться от снарядов и ракет, посланных преследователями вдогонку.

В заключение подсказка: посадочный челнок находится в пункте «гамма».

### **Миссия 3. Кодовое название: Exodus**

Вы снова за рычагами своей машины, а в одном из навигационных пунктов вас ждет десантный корабль. Ваша задача — пробиться. Если в тот момент, когда вас брали в плен, у вас была хорошая машина, то вы справитесь с этой миссией без особого труда.

Подсказка на дорогу: при подходе к десантному кораблю выбирайте в качестве первой жертвы машину «Warhawk».

### **Кампания №9**

Место действия:

Заказчик:

Характер кампании:

Wolcott

Draconis Combine

Охранно-

патрульная

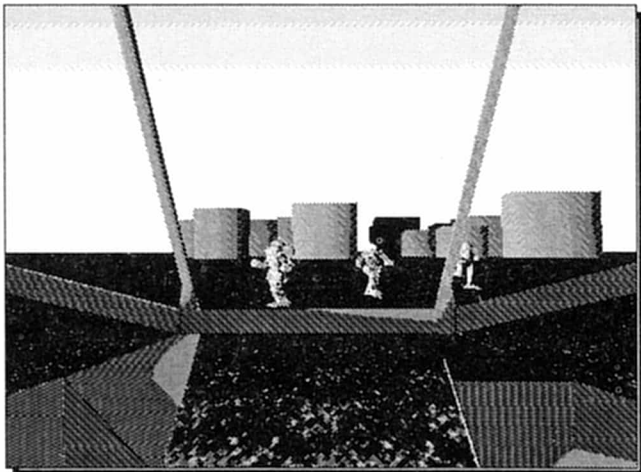
Сумма контракта: 8 000 000 сибилей

### **Миссия 1. Кодовое название: First Strike**

Действие миссии происходит в болотистой местности, что существенно сказывается на скорости боевых машин, а скорость — это первейшее условие победы в этом бою. Нельзя терять ни секунды, ни доли секунды — как можно быстрее пройти от пункта «альфа» к пункту «гамма» и сжечь по дороге все, что горит.

Ваша первая задача — поддержать огнем вертолет, занимающийся постановкой минных полей в зоне предполагаемого вторжения сил противника. Но поскольку вертолет летает довольно быстро, скорости будет не хватать настолько, что без jump-двигателей проблема защиты вертолета решается с большим трудом.

Ваша вторая задача — сорвать планы вторжения и уничтожить десантные





челноки. Для этой задачи надо иметь самые мощные и дальнобойные ракеты, какие только можно. Силы вторжения представлены тремя десантными кораблями. Они поочередно десантируются в пунктах «альфа», «бета» и «гамма» и, чтобы успеть их встретить, опять-таки нужна скорость.

Ваша третья задача — уничтожить всех высаженных робомехов. Это тяжелые машины численностью до 9 шт., и в одиночку с ними не справиться. Для успешного исполнения миссии вам совершенно необходимы хотя бы два партнера на тяжелых бронированных машинах. Если вы победили в турнире на Солярисе и получили хорошие трофеи, то такая техника у вас должна быть.

Все дальнейшее зависит только от вас и от того, насколько мастерски вы владеете искусством управления боевым роботом. Неудержимо стремитесь вперед. Стреляйте только в тех, кто перед вами. Пропущенных соперников оставляйте ведомым на добивание.

### **Миссия 2. Кодовое название: Homestead**

Последние остатки «Ягуаров» заперты в болоте, но некоторым все-таки удалось прорваться. На их пути стратегический склад боеприпасов и горючего. Охранять его — вам со своим звеном.

Как и все оборонительные миссии, эта требует прежде всего быстрого действия. Подступающие силы противника нужно уничтожать как можно быстрее, пока они не успеют отстреляться по вашим складам.

Поручите подходящих мехов своим ведомым, а сами сосредоточьтесь на авиации. Ваши помощники не смогут с ней справиться — вся надежда на себя. Если удастся справиться с авиацией, дальше все будет просто. Заметив на горизонте машину противника, отправляйте напарника на перехват. Сами же стойте, ни на шаг не отходя от охраняемого объекта.

### **Миссия 3. Кодовое название: Dragon Teeth**

Самая ожесточенная миссия игры. «Ягуары» пошли на отчаянный прорыв, пустив в первых рядах элементаров. Если

вы не потеряли своих помощников в предыдущих миссиях, и если вы не полагались на пушки и ракеты, а сделали ставку на энергетическое оружие, тогда все у вас должно получиться.

Маленький совет: ваши партнеры, как бы хороши они ни были, удивительно плохо уничтожают быстрых и юрких элементаров. Для борьбы с этими неудобными противниками хорошо использовать огнемет (Flamer).

## **Кампания №10**

Место действия: **Last Frontier**  
Заказчик: **Draconis Combine**  
Характер кампании: **Глубокий рейд**  
Сумма контракта: **4 000 000 сибилей**

### **Миссия 1. Кодовое название: Sleight of Hand**

Диверсионный рейд по тылам владений Клана Медведя. Рейд выполняется в одиночку, брать с собой стармехов не разрешается. Ваша задача — уничтожить сооружения в пунктах «альфа» и «бета», а по возможности и в пункте «гамма». Выход из операции осуществляется через пункт «дельта».

Миссия неспешная, но тяжелая в огневом отношении. Для нее вам понадобится самый тяжелый мех, которого вы сможете себе позволить.

### **Миссия 2. Кодовое название: Ali Baba**

Второй диверсионный рейд по тылам «медведей». На брифинге перед заданием вам сообщают, что надо захватить боевого робомеха в пункте «дельта». Чтобы это сделать, достаточно уничтожить всех противников и очистить от них базу «дельта».

### **Миссия 3. Кодовое название: Judas Kiss**

Эта миссия не случайно называется «Поцелуй Иуды». Возможно, что вам и быть тем самым Иудой. Почему? Послушайте, как развивались события...

...В предыдущей миссии вам действительно удалось захватить робомеха «медведей», да не какой-нибудь, а сам «Kodiak». Если вы играли в **Ghost Bear's Legacy**, то должны знать, что это самая лучшая машина из существующей



ющих. «Драконам» она нужна, чтобы ее скопировать. Да и вы бы от нее, наверное, тоже не отказались. Не правда ли?

В тот момент, когда вы получаете приказ от «драконов» доставить «Kodiak» на борт их челнока, приходит еще и сообщение от командира челнока «медведей». Он перехватил и расшифровал радиogramму «драконов», а сейчас готов простить вам все преступления против Клана и даже оставит вам «Kodiak», если вы уничтожите спускаемый аппарат «драконов» и всех свидетелей.

Решать вам. Вы можете разбить «медведей» и улететь на корабле «драконов», а можете разбить «драконов», уничтожить их десантный челнок и двигаться в пункт «альфа» на эвакуацию челноком «медведей».

С одной стороны, вам предлагают предательство, с другой стороны вы свободный наемник и можете работать на кого хотите. Ясно одно — другого случая получить «Kodiak» вам в этой жизни предоставлено не будет.

Мы же рекомендуем посмотреть на эту ситуацию глазами «игрока», а именно — отгрузиться и попробовать разыграть оба варианта. Пожалуй, это самый верный путь.

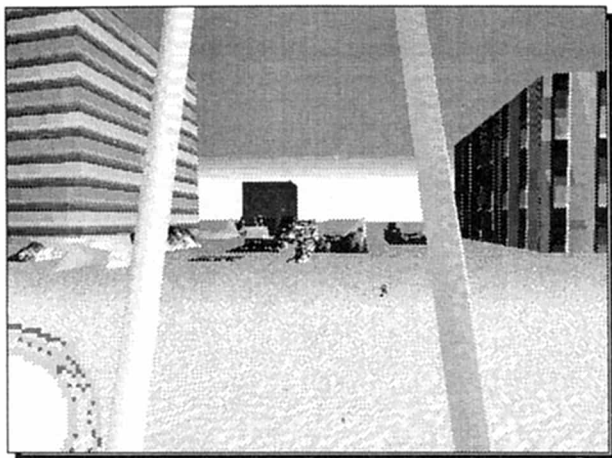
### Кампания №11

**Место действия:** Luthien  
**Заказчик:** Draconis Combine  
**Характер кампании:** Оборона  
**Сумма контракта:** 10 000 000 сибилей

#### Миссия 1. Кодовое название: Trojan Horse

Планета готовится к массированному вторжению сил Клана Ягуара. Вся надежда на ваше звено, а взять с собой вы можете не более двух партнеров.

Действие первой миссии происходит в городских условиях, и этим надо пользоваться в тактических расчетах. Врага, кстати, тоже надо еще поискать



в хитросплетенные городских кварталов. Впрочем, известно, что он расположен в районе навигационных пунктов «альфа», «бета» и т.п.

Высавившись на планету, не спешите рваться в бой. Ваш командир установил несколько муляжей боевых роботов, начиненных взрывчаткой. Расчет на то, что «ягуары» их атакуют и, соответственно, поплотятся за кровавадность. Только когда рванут муляжи, наступит время и вам вступить в бой.

Помните, что эта миссия — далеко не единственная, и если вы не будете себя жалеть, то до конца кампании не дотянете. Так что вам надо не только выполнить боевую задачу и уничтожить десяток машин противника, но и не получить ни царапины. К счастью, городская застройка позволяет это сделать. Основной тактический рисунок боя строится на том, чтобы прятаться за домами и предоставлять вести бой своим ведомым.

Хорошая новость: они вполне способны завязать бой с противником, отвлекая его внимание на себя и позволить вам удалиться за ближайший угол здания.

Плохая новость: они совершенно неспособны нанести противнику хоть какой-нибудь урон. Хорошо еще, что и сами не слишком страдают.

Так что стойте спокойно за углом и ждите, когда неосторожный соперник выйдет на линию огня. Двух-трех точных залпов всех стволов «Кодиака» до-



статочно, чтобы отправить на тот свет любого. Враг даже не успеет понять, кто его ударил.

С такой тактикой вы должны суметь уничтожить всех, кто вторгся в город. Если же у вас это не получается, то скорее всего вы играете в исходную версию игры и не «проапгрейдили» ее с помощью «заплатки» MERCS105.EXE до версии 1.05. Рекомендуем это сделать.

### **Миссия 2. Кодовое название: Shield Wall**

Если вам уже понравился легкий путь выигрыша горячих схваток против множества врагов, и вы начали эту миссию с того, что побежали прятаться за ближайший угол, то ничего у вас не выйдет. Здесь все наоборот. Ваша задача — держать оборону в пункте «альфа» и не отступить ни на шаг назад и не пропустить ни одного захватчика. Вы — последняя надежда разбитых и отступающих сил защитников планеты.

К счастью, в пункте «альфа» есть небольшой холмик и, если его умело использовать, и притом ведомых не жалеть, то очень скоро вокруг вас все будет усыпано обгоревшими обломками вражеских мехов, так и не сумевших прорвать вашу оборону.

Если у вас «Кодиак», то все в этой компании вам будет удаваться. Лучшей машины пока не придумали. Если у вас «Кодиака» нет, значит вам надо вернуться к предыдущей кампании (Judas Kiss, см. выше).

### **Миссия 3. Кодовое название: Decapitator**

Пора переходить в контратаку. Подразделение «ягуаров» загнано в долину, из которой ему не выбраться. Ваша задача — уничтожить подразделение, а прежде всего — его командира.

И здесь не удастся подставить вместо себя ведомых. Необходимость найти командира вражеского подразделения требует инспектирования каждого встреченного вражеского робомеха. Это нельзя сделать на

дистанции более 200м, а значит с каждой вражеской машиной вам придется сближаться вплотную. Выжить в этих условиях опять же поможет только «Кодиак».

### **Миссия 4. Кодовое название: Killing Fields**

Последняя битва. В ней вам придется столкнуться с такой армадой вражеских машин, с какой вы еще до сих пор не встречались. И пока вы их не победите, вам не покажут финального ролика. А там есть на что посмотреть.

• • • • •

## *А что еще?..*

- **Как создавали Mechwarrior** С.Бобровский  
PC-Review №22
- **Mechwarrior 2: Быстрый старт** С.Бобровский  
PC-Review №23
- **Mechwarrior 2: Реализм или графика** С.Симонович  
PC-Forum №2, PC-Review №24
- **Mechwarrior 2: Стратегия победы** С.Симонович  
PC-Help №2-3, PC-Review №24-26
- **Ghost Bear's Legacy** С.Симонович  
PC-Help №4, PC-Review №29





# SHANNARA

© 1995  
LEGEND ENTERTAINMENT  
COMPANY

© Дмитрий Браславский, 1996.

К настоящему времени в жанре quest'a настолько трудно придумать что-то новое, что многие игры этого направления смотрятся, как близнецы-братья. Все же, мне кажется, что создателям "Shannara" удалось придумать игру, которая способна запомниться.

Начнем с интерфейса, который издавна представляет собой камень преткновения. Полностью разделяя тревоги тех, кто опасается, что quest'ы будущего превратятся в обычные видеофильмы, я все же никогда не был сторонником излишних усложнений. Если сначала надо было, например, кликнуть на камень, потом выбрать в списке необходимое действие (пусть даже все то же банальное use), а потом еще и указать на воду, это казалось перебором. И, елозя мышкой по экрану, я не раз проклинал про себя авторов игры, которые не удосужились хотя бы немного облегчить мой нелегкий труд.

В этом отношении **Shannara** приятно удивляет некоторой "интеллектуальностью" интерфейса. Разумеется, Вы по-прежнему можете выбрать действие из списка (кстати, для каждого предмета он свой и не приходится часами заниматься тупым перебором). Но в большинстве случаев

все разумные порывы души предугадываются программой. Так, например, если Вы выделили палку, то при обычном указании на нее мышкой будет предложено "Look", а если вы подведете мышку, например, к птичьему гнезду, то на месте "Look" появится предложение "Throw".

В соединении с прекрасной графикой это делает игру по-настоящему комфортной и совершенно не сказывается на уровне предлагаемых загадок. Скорее наоборот: когда все удобно и логично, то невольно забываешь о компьютере как о посреднике между тобой и quest'ом, что весьма способствует вживанию в реальность.

Вторая идея разработчиков, которая весьма пришлась мне по сердцу, заключается в том, чтобы попытаться разбавить традиционную adventure элементами других жанров. И в самом деле: нередко quest'am не хватает некоторой динамичности, привкуса опасности и необычности. Погибнуть, конечно, можно, но в основном совершив неправильное (с точки зрения компьютера) действие. Например, открыв не





тем не ту дверь. Ну, и что же здесь интересного? Откуда же Вам было знать, что эту дверь нельзя открывать? Чертыхаясь, возвращаетесь к последнему сохранению и нудно начинаете все по новой.

(Кстати: здесь, если по каким-то причинам решили вернуться назад, предусмотрена

кнопка "Undo", которую я до сих пор в quest'ах ни разу не видел. Это фантастически удобно в случаях, когда Вы хотите узнать, что было бы, если... Например, если бы разговор принял другой оборот.)

С моей точки зрения, эта имплантация, казалось бы, чужеродных элементов прошла крайне успешно. Прежде всего, появились некоторые мотивы из RPG. Периодически Вы управляете несколькими персонажами, которые могут общаться между собой.

Во-вторых, возникли сражения. Как правило, они все-таки существуют на периферии и не столь зрелищны, как, скажем, в **Lands of Lore**, но все же для любителей "мечом помахать" есть теперь и своя отдушина. Идеология сражений следующая: даже если Ваше "здоровье" снизилось до 0, пока хоть кто-то из ваших друзей остается в живых, он может после боя перевязать раны, и все будет нормально. При этом Вы можете отдавать команды сражающимся на вашей стороне, выбирать себе противников и применять магию.

Кстати, о магии. Именно ее я рассматриваю, как имплантацию номер 3. И хотя нельзя сказать, что она используется безумно часто, все же без нее игру не пройти. При этом она не дается в виде заклинаний: Вам придется использовать ряд магических предметов и постараться сделать это разумно.

Означает ли это, что у игры нет недостатков? Отнюдь. Прежде всего, она уже, пожалуй, не принадлежит к жанру Adventure. Хотя бы потому, что я смог самостоятельно разгадать 98% предла-

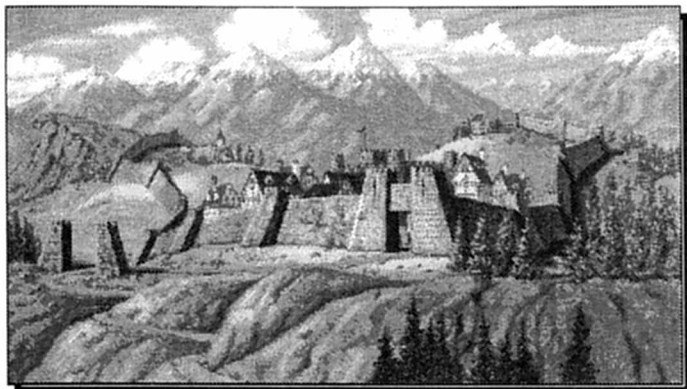


гаемых загадок. Скорее, она находится в рамках серии quest, наподобие первых King's quest, которые мог пройти даже человек, не слишком искушенный.

Другой недостаток — это отношение к жизни и к персонажам, которое я бы назвал типично американским. Если кто-то гибнет, отряд не слишком-то замечает "потерю бойца". Вообще, убить персонажа, который более всего любит читателю, — типичный прием американской фэнтези. И, если сначала я не верил, что такое и вправду может быть, и все ждал, что герой вот-вот оживет, то теперь просто стараюсь никому особенно не симпатизировать. Целее будут.

Теперь перейдем к содержанию. Сразу оговорюсь, что дальше последует **решение**, поэтому те, кто хочет пытаться выяснять свои отношения с игрой **Shannara** самостоятельно, могут на этом и завершить знакомство со статьей.

Заранее прошу прощения за труднопериодические имена и реалии, в которых я кое-где, чего не бывает, мог и ошибиться. Во-первых, для того чтобы иметь полную информацию, предоставляемую игрой, надо бы в большинстве разговоров проходить все возможные веточки, всякий раз с помощью "Undo" начиная беседу сначала. На это, признаться, меня не хватило. А, во-вторых, есть такая дурная манера погружать в фэнтезийный мир: делать вид, что Вам и так все про него известно. Однако все же попробую Вас не запутать, а, быть может, и помочь, если у Вас не хватит терпения разобраться во всей этой легенде самостоятельно.



которого Вы убьете, даже если захотите сбежать. Потому что Вам поможет "рояль в кустах" — Алланон (Allanon), едва ли не последний из оставшихся в живых друидов, старый друг отца Джака. Что он делал именно в этом месте в это время, остается тайной.

Алланон говорит о том, что на

Итак, главного героя зовут Джак Омсфорд (Jak Ohmsford). Он сын Ши Омсфорда (Shea Ohmsford), который является кем-то вроде герцога местечка под названием Шейди Вейл (Shady Vale). В давние-стародавние времена Ши победил какого-то злобного чародея по имени Брона (Brona) и, вроде бы, убил его. Также можно понять, что некогда он участвовал в хорошо известном походе с Мечом Шаннары. Как вы понимаете, если персонажу что-то хорошо известно, то Вам это объяснять никто и не потрудится.

**Прим.ред.** Игра базируется на широко известной за рубежом серии книг Терри Брукса. Некоторые из них в последнее время вышли в русском переводе. Однако, игра заимствует из них только структуру и историю мира, может быть, некоторых персонажей. Сюжет игры оригинален и не повторяет сюжета ни одной из книг этой серии.



**Осторожно!  
Скользко!**

**Желающим  
пройти игру  
самостоятельно,  
далее читать  
не  
рекомендуется!**

Действие игры начинается с того, что после ссоры с отцом Джак удаляется порываючи на лоне природы. Все действия на этом экране абсолютно очевидны. Сигналом к тому, что они совершены, служит появление монстра,

самом деле Брона остался жив, вновь явился в этот мир и теперь будет мстить всем своим врагам. А среди них не только Ши, но и второй участник похода против Броны Менион Ли (Menion Leah), герцогство которого расположено по соседству.

Как бы Вы ни упирались, Алланон скажет, что о Шейди Вейл он позаботится сам, а Вам надо бежать и предупредить Мениона. Хотя дорога и обещает быть опасной, если будете идти осторожно, всех монстров можно обойти. По пути Вам встретится дочь Мениона — Шелла (Shella), которая, дожидаясь Вас, лежит под рухнувшим деревом. Чтобы ее спасти, надо сначала подтащить поближе камень: тогда появится точка опоры.

Когда вместе с Шеллой вы доберетесь до Мениона, то узнаете, что он тяжело болен. Поскольку болезнь началась внезапно, то несложно заподозрить отравление. Расследование должно привести вас к травнику (herbalist), который пообещает сделать противоядие, если вы достанете ему гвоздику (cloves), уголь (charcoal) и цветок кизила (dogwood). Уголь — в жаровне (brazier) рядом с ложем герцога, гвоздика — в коробочке с благовониями. А вот над цветком придется попотеть, поскольку стоит поздняя осень, и все, что могло цвести, давно уже отцвело. Однако, если Вы уговорите травника дать жидкость для ускорения роста деревьев, то и здесь все проблемы будут решены.

Однако смерть продолжает следовать за вами по пятам. Травник будет убит. Скорее всего, тем же, кто поку-



шался на жизнь Мениона, — новым садовником, с которым Вам еще предстоит встретиться. Пока же, приготовив противоядие и дав его Мениону, можете почивать на лаврах, но не долго. Стоит Мениону прийти в себя, как у его ложа появится Алланон (нет, чтобы возникнуть пораньше) и заявит, что вам предстоит двигаться дальше — в Тирсис (Tyrsis). По намекам можно понять, что этот город как-то связан с Мечом Шаннары. Но как?

Миссия все та же — предупредить об опасности государя Тирсиса по имени Балинор (Balinor). Сам же Алланон собирается отправиться в долину Шейл (Valley of Shale), чтобы побеседовать с тенью Бремена (Shade of Bremen). Все эти реалии вам ничего не говорят, и приходится удовлетвориться тем, что он присоединится к Вам в Тирсисе (при этом Вы уже не сомневаетесь, что он это сделает лишь после того, как все трудности будут позади).

Естественно, Шелла горит желанием сопровождать Вас, но Менион не поддается ни на какие уговоры. Тогда юная принцесса открывает вам тайну: из усадьбы есть секретный ход. Его можно открыть, приложив медальон (locket) к глазу дракона на барельефе за спиной старого слуги.

По дороге в Тирсис вам неизбежно придется сразиться с садовником. При этом вы узнаете, что он служит Броне, может командовать монстрами и умеет телепортироваться с помощью магии. Также становится очевидно, что обычным оружием его не пробить.

Чтобы переправиться через реку, Вам придется починить паром. Единственная сложность здесь — догадаться переключиться на Шеллу, показав на мешочек у картинки с ее изображением Шеллы, и попросить использовать лук.

Однако, прибыв в Тирсис, Вы выясните, что там Вас никто не ждет. С одной стороны, вокруг уже столько монстров, что и предупреждать никого ни о чем не надо. С другой стороны, у стен города по ночам ходит стадо зомби, и

стража наотрез отказывается открывать ворота.

Открыть их все же можно, если наладить хорошие отношения с неразговорчивым гномом Бренделем (Brendel), живущим поблизости. Тогда выяснится, что его послали в Тирсис гномы из Калхэйвена (Culhaven), чтобы принести обратно палицу Хендела (Hendel's mace).

Постепенно обнаруживается, что сам Хендел некогда сражался с Броней у стен Тирсиса вместе с отцами Джак и Шеллы. В те дни отец Джак воевал Мечом Шаннары, который теперь лежит в Тирсисе в специальном ларце, вокруг которого горит магический огонь. Однако с тех пор много воды утекло и жители Тирсиса стали, мягко говоря, ксенофобичны: Брендела в город вообще не пустили, а Джак из-за его эльфийских черт лица пришлось выдержать немало нелицеприятных (прошу прощения за невольный каламбур) шуточек.

Но проникнуть в город — еще полдела, поскольку сенешаль короля совершенно не собирается верить Джаку и Шелле на слово, требуя представить доказательства, что они те, за кого себя выдают. Доказательством здесь может служить только медальон Шеллы. После его предъявления героев проведут к королю, но тому, в общем-то, нет до них особенного дела.

В ходе разговора с королем выясняется, что единственный реальный шанс победить Брону — вновь обжечь Меч Шаннары. Однако, магический огонь явно зажег сам Брона, и теперь к ларцу нет доступа. А, пока суть да дело, можете осмотреть дворец.

Мемориальная доска в погребке расскажет вам, что именно на этом месте Хендел и Менион удерживали орды Броны, когда через люк в подвале ворвались солдаты, которых вел предатель — некий Стенмин (Stenmin), убивший предыдущего короля Тирсиса. В бою Хендел пал, но Менион сразил Стенмина его палицей. Из полезных вещей здесь





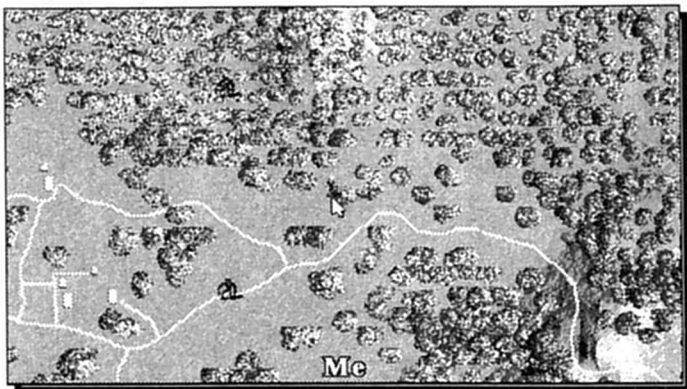
пока только бутылка с вином и еще одна, которую можно наполнить уксусом.

Из книги в библиотеке Вы узнаете, что Хендел, — скорее всего, предок Брендела. В то же время мемориальная доска под палицей Хендела в комнате сенешаля говорит о том, что потомству гнома в городе всегда будет оказан теплый прием.

Помимо этого, в библиотеке есть некий запертый магический том, и сенешаля можно уговорить дать к нему доступ. Тогда станет известно, что из тронного зала есть секретная дверь. За обложкой тома договор Стенмина с Броной. Судя по всему, Стенмин подписался кровью.

Чтобы открыть секретную дверь, возьмите ключ в пасти льва (смазав ее шарниры маслом) и откройте скважину за бычьей мордой. Сама дверь — за голбеленом. За ней — потайная комнатка с зеркалом, из которого появляется Брона, если зажечь лампу и свечу. Чтобы Брона не завладел вашей душой, зеркало придется разбить. Например, мечом. Тогда в Ваших руках оказываются две курильницы Призыва (Incense of Summoning), а если открыть череп слева, то еще и свиток с заклинанием Обнаружения (Spell of Revealing).

Теперь Вы можете прочитать это заклинание на книгу Стенмина и узнать, каким образом можно вызвать призрак давно умершего человека. Решив вызвать призрак самого Стенмина, чтобы он помог справиться с Броной, Вы получаете на это санкцию короля, спускаетесь в подвал, кладете на пол палицу, курильницы и договор. Зажигаете курильницы, читаете заклинание сначала на свиток, а потом на палицу. Появляется Стенмин, но отказывается Вам помогать, пока Вы не пригрозите ему еще одним заклинанием из книги. Тогда он сообщает Вам, как уничтожить магический барьер, и Вы отпускаете его душу на покаяние.



После этого необходимо составить эликсир, чтобы вылить его на барьер. Для этого в бутылку с уксусом вы кладете лепестки роз из ларчика с травками, оملу с дуба у хижины гнома и лавр. Использовав эликсир, снимаете барьер и достаете меч. Попутно не забудьте поговорить с королем о Бренделе. Выяснится, что приказ не пускать в город гномов — самодеятельность сенешаля, и Брендел с Вами воссоединится.

Завладев Мечом, Вы увидите, что он сломан. Появятся король с Алланом (как всегда вовремя!). Аллан говорит, что Меч придется выковать заново, но для этого необходимо сотрудничество всех четырех рас. Вам предстоит найти:

- в Арборлоне (Arborlon) на западе — Эльфийские камни (Elfstones) и эльфа, который умеет ими пользоваться;
- на севере — тролля, который имеет право носить Черный Айрикс (Black Irix);
- на востоке — Молот Силы Гномов (Dwarven Hammer of Power) и гнома к нему;
- на юге — карлика (gnome), который владеет Магическим ожерельем (Magic Torc).

Все это надо будет отнести к Хэйдесхорну (Hadeshorn), где тень архидруида Бремена поможет выковать заново Меч. Неудивительно, что миссия вместе с остатками Меча вручается Джаку, а Брендел соглашается быть тем самым гномом. После этого вся троица отправляется в Арборлон.

У эльфов все наоборот. "Хороший" советник по имени Дэвио (Davio) и



“плохой” принц-ксенофоб Эйрион (Ariop), который считает, что эльфы спасут мир и без помощи низших рас. Что касается короля Эвентайна Элесседила (Eventine Elessedil), то он в отлучке — пошел войной на троллей, чтобы спасти сына Эйна (Aine), якобы ими похищенного.

Постепенно выяснится, что в настоящее время Эльфийские камни — скорее легенда, чем реальность. Последние из существующих якобы были у отца Джака. Но со смертью их обладателя камни разрушаются, так что найти их шансов мало. Однако Дэвио уверен, что это возможно, если отыскать ключ к священному эльфийскому камню — Рунной скале (Rune Rock), установленной в Садах жизни (Gardens of Life). Чтобы активизировать скалу, Дэвио предлагает поместить в нее изображения рун (Rune Diamonds), описанные в специальном стихотворении (Rhyme of the Rune).

Это лишь теория, однако она прекрасно подтверждается на практике. Рун шесть:

- Руна **воды** находится в фонтане. Чтобы достать ее оттуда, заткните дырку платком Шеллы.

- Руна **огня** — на каминной трубе. Попросите лестницу (в обмен на веревку) у Лессы (Lessa), охраняющей вход в королевство. Уберите с трубы гнездо. Возьмите две черепицы. Спустившись вниз разведите огонь в камине, а потом, поднявшись наверх, приложите одну из черепиц к трубе.

- Руна **жизни** — в одноименном саду. Уберите плющ (vines) с ворот и за-

кройте их — тогда вы ее увидите.

- Руна **земли** получится, если набрать в кастрюлю Брендела глину и замазать ей дырку в камне около Лессы. После чего полейте камень посреди дороги, выньте его и отпечатайте на руне.

- Руна **воздуха** — на флюгере. Сначала его при-

дется смазать, потом покрутить и, в конце концов, попросить Брендела вырезать на оставшейся черепице.

- Руна **эльфа** — самая проблемная. Нетрудно догадаться, что она у Эйриона, но он ее просто так не отдаст. Придется chercher la femme и действовать через Лессу, отдав ей предварительно лестницу.

После этого положите все руны в Рунную скалу и возьмите камни. При посещении Эйриона он выпишет вам пропуск, а Дэвио присоединится к честной компании. Когда будете проходить мимо Лессы, она попросит передать привет ее брату в армии эльфов.

По дороге вы встретите Пэнамона Крила (Panamon Creel), который, как выяснится, воевал против Броны с отцом Джака (складывается впечатление, что только ленивый не воевал против Броны с отцом Джака). Вместе с Крилом идет тролль по имени Телсек (Telsek). По словам странной парочки, необходимый вам Черный Айрикс похищен у троллей эльфами, из-за чего, собственно, и разгорелась война. Пэнамон наотрез отказывается выступить против Броны, но Вы решаете все вместе отправиться по следам Айрикса.

И попадаете в засаду. Разметав противников, загляните в пещеру. Там будет Черный Айрикс и принц Эйн. Чтобы вытащить Айрикса, привяжите к нему веревку и попросите Телсека дернуть.

По прибытии в лагерь троллей Вы выясните, что они полны желания уничтожить эльфов любой ценой. Единст-



венный способ остановить кровопролитие — предложить Состязание Представителей (Contest of Champions) — нечто вроде поединка Пересвета с Челубеем.

Когда Вы появитесь с этим предложением в лагере эльфов, то они решат в качестве оружия избрать загадки. Как Вы уже наверно догадались, хотя представителем троллей и будет Телсек, отгадывать эльфийские загадки придется Вам. Одно хорошо: предмет-ответ должен быть поблизости.

Загадки просты, и ответы на них: перо, рыба и лист. Перо — в гнезде орлов. Чтобы поймать рыбу, попросите у Брендела уксус и поменяйте его у повара-тролля на червей. Рыбачить придется у ног эльфийского стража. На его же щите нарисован лист. Щит он, естественно, не отдает. Однако, Вам повезло: страж и есть тот самый брат Лессы. Если с ним долго разговаривать и предложить в залог Меч Шаннары, он согласится одолжить щит.

Когда Вам предложат загадать загадку самому, спросите про Эльфийские камни. Состязание окончено, тролли победили, конфликт исчерпан. Телсек становится новым королем, получает в награду Черный Айрикс и присоединяется к Вам.

По дороге в Калхэйвене Вы снова попадете в засаду, и Дэвио окажется ранен отравленным оружием. Выход один — торопиться в поселение карликов под названием Сторлок (Storlock). Там выяснится, что излечить эльфа могут только воды Голубого пруда (Blue Pond), который, как назло, в последнее время загрязнен.

Отправившись к истоку впадающей в пруд реки, вы найдете там раненного ядовитого паука, с которым едва справился еще отец Джака. Правда, Телсек предлагает обрушить на него скалу, но для этого монстра придется отвлечь. Решив выстрелить в него горячей

стрелой, займитесь ее изготовлением. Попросите у Шеллы стрелу и платок, оберните стрелу платком, пропитайте платок маслом и подожгите с помощью огня. Когда чудовище будет уничтожено, пруд очистится и Дэвио выздоровеет.

Вспомните про Магическое ожерелье. Выяснится, что оно позволяет читать заклинание огня и находится у Верховного Шамана (High Shaman). Его можно встретить во время ежегодного паломничества карликов к горам Ранне (Runne) к юго-западу от Сторлока. Тогда же вы узнаете и про второй магический предмет карликов — Шлем Приказа (Helm of Command). Он высоко ценится, но был давно утерян.

Теперь ваш путь лежит в Калхэйвене. У переправы Король Реки поможет справиться с монстрами. Однако, прием у гномов далек от распахнутых объятий. Брендела они рассматривают чуть ли не как предателя и наотрез отказываются отдавать Молот Силы, говоря, что получили сообщение от короля Тирсиса о том, что Молот необходим для обороны от Броны.

Заночевав в Калхэйвене, вы наутро выясняете, что Молот исчез. Естественно, в этом обвиняют Джака с товарищами и всех, кроме его самого, бросают в тюрьму. Джаку же предлагают за один день найти Молот, угрожая в противном случае сослать всех на рудники.

К этому времени у Вас уже должны быть подозрения против Кили (Kili) — гнома, который к вам приставлен. Постепенно осматривая место преступле-





ния, вы находите закатившуюся к узникам кружку и, открыв ее, достаете испачканный в саже кушак. Осмотр камина в комнате, где висел Молот, также наводит на подозрения. Все улики против Кили.

Во-первых, только с его слов король гномов Тобан (Toban) знает, что Молот необходимо тщательно охранять. Ведь только Кили говорил с посланцем герцога Тирсиса, который после этого скоропостижно скончался. Во-вторых, Кили заявит, что выюшка в камине сломана. При том, что обилие сажи вокруг указывает на то, что преступник явно пользовался камином, это крайне странно. В-третьих, именно Кили первым обнаружил пропажу Молота. Чтобы сделать необходимые выводы, не надо быть Эркюлем Пуаро.

Показав кушак Кили, вы заставите его во всем признаться и атаковать Вас. После этого король соблаговолит извиниться, а после того, как вы достанете сам Молот из камина, полностью всех реабилитирует (для этого возьмите из мешка Кили ручку от "сломанного" механизма).

Прежде чем покинуть земли гномов, надо решить еще одну проблему. Армии монстров уже заканчивают наведение понтонного моста, и необходимо его уничтожить. Эта часть скорее напоминает интерактивное видео. Надо лишь догадаться просыпать порошок (появившийся после приключения у реки) на воду перед запрудой, а потом сразиться с монстрами у моста. Кусок его секции превратится в плот, который благополучно донесет Вас до низовий реки.

Теперь на север к горам Драконьих Зубов (Dragon Teeth Mountains), где в это время года пролегает путь Верховного Шамана карликов. Здесь у веревочного моста вам встретится Алланон, который на поверку окажется оборотнем. Изменить следующие за этим трагические события и смертельное ранение Шеллы Вы не можете.

Не стоит забывать, что после смерти Шелла должна попасть в руки Броны. Если вы используете Эльфийские камни, чтобы ее вылечить, то будете жить с ней долго и счастливо, но игра на этом закончится. Вторая пара камней, которая оставалась у отца Джака, исчезает во время нападения монстров.

Итак, Вы можете прочитать заклинание, отпускающее ее душу на волю, но для этого ее придется предварительно убить. Можете и не делать ничего, но итог один: Шелла мертва, а товарищей захватывают подошедшие силы карликов (хотя, убей бог, я не смог понять, почему вдруг они стали так враждебно настроены).

Очнувшись в плену, Вы узнаете, что оборотень требует Вашей выдачи, но Верховный Шаман и некто Гика (Geeka), судя по всему, его помощник, решили передать Вас Броне без его помощи. А остальных принести в жертву.

Когда они уходят, Вы должны нащупать отваливающийся каблук (boot heel), оторвать его и гвоздями перерезать веревку. Сняв с глаз повязку, осмотритесь. Веревку взять несложно, а вот ни один из сундуков не открывается. Тогда разрежьте гвоздями полог палатки — и вперед.

Несложно догадаться, что металлический люк прикрывает яму, где, по словам Шамана, должны быть Ваши товарищи. Но пока его не открыть: нет ручки.

Разрезав палатку слева, попадете к Шаману. Здесь принципиально важно не ошибиться ни в одном действии — иначе смерть. Возьмите у Шамана ожерелье, заткните ему рот клепом и свяжите его. Возьмите ключи, вернитесь в первую палатку и откройте сундуки. В одном из них Ваши вещи, в другом — всех остальных.

Теперь снова к Шаману. Но он мертв, а у трупа стоит радостный Гика, который шантажирует Вас, требуя отдать ожерелье. Ничего не остается, как обещать его в обмен на помощь в освобождении всех остальных.







Однако, с Гикой приходится дер-жать ухо остро. Он соглашается от-крыть люк и даже, скрепя сердце, под-таскивает к нему один из сундуков. Ес-ли после этого Вы спуститесь в люк первым, то Гика радостно позовет стражу со всеми вытекающими отсюда последствиями. Поэтому сначала надо заставить его спустить сундук, а потом предложить идти первым.

Внизу Вы попадаете в некое подо-бие бункера. Сначала надо заставить Гику закрыть люк — иначе вас всех пе-ребьют. Потом обратите внимание на решетку (grating). Если Брендел кинет в нее молот, а потом туда залезет, то найдет коробочку с деталями для меха-низма слева от двери. Значение треу-гольников на двери остается туман-ным, но, насколько я могу судить, на ход игры они не влияют.

Починив механизм, поверните коле-со, а потом, попросив Телсека исполь-зовать Айрикс, прикажите ему открыть дверь. Вы попадете в подземный лаби-ринт, выход из которого уже рядом с логовом Броны.

Поднявшись на поверхность, вы встретите Алланона (на этот раз, к сча-стью, настоящего), который и расскажет заключительную часть истории. Выяс-нится, что Брона обосновался в долине Шейл, омываемой водами Хэйдесхорна, губительными для всего живого. Имен-но там находится Зал Королей (Hall of Kings) — древний храм-усыпальница, обитель смерти, в которой ныне царст-вует Брона. Попутно вы узнаете, что не-кто вызвал Брону к жизни, используя Илдэтч (Ildatch) — древнюю магическую книгу, пропитанную злом. Именно изу-

чая Илдэтч, Брона, который некогда был друидом, стал вопло-щением зла.

Также Вы получи-те некоторую инфор-мацию и об оборот-не, который принес Вам столько несча-стий. Судя по всему, раньше он был кар-ликом, но потом, по-лучив в руки Илдэтч, стал служить злу.

Объединив под руководством Алла-нона всю магию, которая имеется в Ва-шем распоряжении, Вы вызываете дух Бремена — архидруида, которым был создан Меч Шаннары, как оружие про-тив Броны. Бремен делает свое дело — Меч вновь становится целым. После этого он вручается Джаку с многочис-ленными предостережениями.

Путь в Зал Королей Вам придется пройти без Алланона — он останется, чтобы задержать погоню. Перекрыв в одном из залов боковые проходы (с по-мощью статуй), Вы сразитесь с оборот-нем. Остальное уже дело техники. С помощью выломанной двери Вы пере-беретесь через провал. Чтобы вы-браться из клетки, подвиньте ее так, чтобы она оказалась над дырой в полу. Увидев идола, разбейте его глаз мечом Брендела. Ну, а черед Мечу Шаннары придет на алтаре.

Путешествие окончено, мир в оче-редной раз спасен.

• • • • •

## *А что еще?..*

- **Superhero League of Hoboken**  
Г.Евсеев  
**PC-Review №10**
- **Companions of Xanth**  
С.Симонович  
**PC-Review №10**
- **Death Gate**  
Г.Евсеев  
**PC-Review №14**
- **Eric The Unready**  
Г.Евсеев  
**PC-Review №23**



# GENEWARS

**Bullfrog / Electronoc Arts, 1996.**

Программа предоставлена компанией  
 «ЭлектроТЕХ Мультимедиа»  
 (ул. Маросейка, д.6/8, тел.921-77-77)

© Сергей Бодровский, 1996.

## Генетические Войны

В далеком-далеком будущем нашу Галактику посещает некая суперраса Эфирных существ (Эфемеров). Их техника превосходит любые творения, созданные «местными» расами, а сами Эфирные — отъявленные пацифисты. И, взяв под контроль планеты, освоившие местные цивилизациями, они уничтожают абсолютно все оружие.

Однако, космические войны это, конечно же, не остановило. Просто вместо бластеров и лазерных лучей в ход пошли клыки и когти. Эфемеры сочли такой метод сражения достаточно гуманным и вмешиваться в дело не стали, полагая, что на планетах идет обычный процесс естественного отбора.

В результате этого совершенно неожиданно генетика вышла на первое место по значимости, а генетические лаборатории стали получать огромные субсидии от воюющих правительств. Очень скоро специальные установки начали генерировать ужасных мутантов, которые разрывали, разгрызали, раскусывали, разжевывали, раздирали, заклеивали, прокалывали и затаптывали разумных конкурентов под спокойным оком бдительных Наблюдателей.

Впрочем, интерес у Эфирных не просто спортивный — в каждой миссии есть конкретная задача: превратить мертвую планету в заповедник, подготовив ее для заселения. В итоге выигрывает та раса, которая наиболее эффективно справится с этим заданием.

Цель игры — перелетая с планеты на планету строить базы, энергия для которых добывается с помощью специаль-

ных «копалок», а также свето- и ветроловушек и запасается в химических бата-

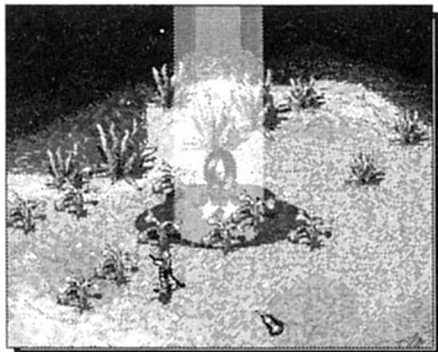
реях. Затем создается генетический генератор, позволяющий производить различные виды животных, и устройство по переработке местной фауны и прочей сдохшей живности в некие условные единицы — «гупы». Таких баз на планете может быть несколько. Все сооружения и установки для производства «зверья» сами требуют определенного расхода «гупов».

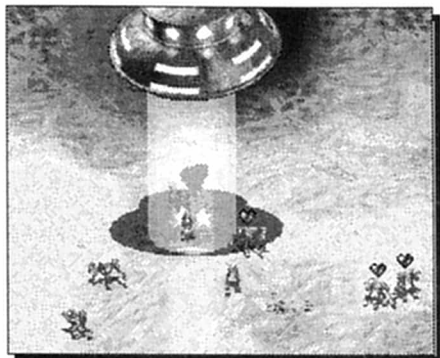
Конкуренты тоже не дремлют, стремясь взять под свой контроль большую часть звездных систем, но из-за Эфемеров в разборках нельзя использовать оружие — только зверей. Поэтому чем активнее вы будете изучать фауну каждой планеты и эффективнее управляться со своим хозяйством, тиражируя козлиные армии, тем больше шансов на победу у вас окажется. В дальнейшем вы сможете скрещивать самых разных существ, получая удивительных мутантов, и сраживать их с вражескими «выродками».

Чтобы Эфирные засчитали вам победу в схватке за планету (а всего миссий в кампании двадцать четыре) необходимо, чтобы вы первым выполнили одно из двух стандартных требований:

- вам необходимо набрать заданное количество «гупов»;
- взять под свой контроль специально отмеченные зоны.

В одних из них надо посеять один из многочисленных видов флоры, в



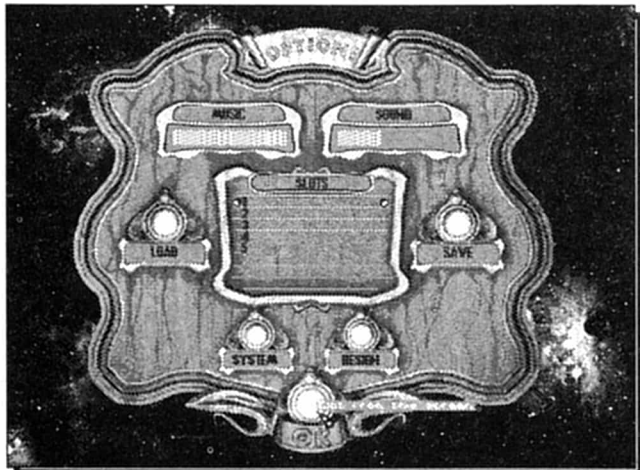


других — разместить живность, чтобы Эфемеры убедились, что вы справились с «озеленением» лучше конкурентов. Те, конечно, тоже не спят, и постоянно будут пытаться вас опередить. Здесь уже медлить нельзя — необходимо сразу высылать ударные отряды из козлов и лягушек, чтобы взять зону под свой контроль.

### Игровые экраны

После запуска программы и прокрутки начального видеоролика вы попадаете в главное меню.

Выбор кнопки [Single Player] начинает режим кампании с первой миссии, нажатие на [Quit] выбрасывает вас из программы в ДОС, а выбор [Options] вызывает меню настроек.



Панели [Music] и [Sound] служат соответственно для задания громкости музыкального и звукового сопровождения. Уровень громкости фиксируется щелчком мыши на зеленой полоске. В центре на панели [Slots] выведен список отложенных партий. Щелкните мышкой над названием сохраненной игры и нажмите кнопку [Load]. Игра загрузится.

Для сохранения партии выберите мышкой любую строку в [Slots], нажмите кнопку [Save], наберите имя сохраняемой партии и нажмите клавишу [Enter]. Кнопка [System] служит для выхода из игры в ДОС, кнопка [Resign] — для прерывания текущего уровня и возврата в главное меню.

В процессе игры попасть в меню опций можно, просто нажав клавишу [Esc].

Итак, вы нажали кнопку [Single Player] в главном меню. На экране прокрутится небольшой ролик выбора очередной планеты и глобальное описание задания. Щелкните левой кнопкой «мыши», и начнется игра.

Все игровые события разворачиваются на игровом экране. В его левой части указывается различная информация о текущей игре (см. рис. на следующей странице).

**А** Уровень энергии, генерируемой вашей базой. Нормальное состояние — зеленая линия, критический уровень — желтая, когда все останавливается — красная.

**В** Уровень, показывающий, на сколько условных единиц вы и ваши конкуренты выполнили задание текущего уровня.

**С** Индикатор, показывающий отношение Эфемеров к вашей расе. Если горит зеленый треугольник — вы все делаете правильно, и периодически с пролетающих тарелочек вам будут «капать» «гупы». Если же вы слишком долго думаете, то Эфирные могут вас и наказать (при этом треугольник принимает красный цвет).



**D** Монитор вашей команды. Для выбора одного из ее членов щелкните левой кнопкой «мыши» на кружочке с нужным специалистом.

**E** Включение/выключение выбранного сооружения. Полезно при перегрузке энергостанции, когда от ряда ненужных устройств в целях экономии энергии можно и отказаться.

**F** Режим помощи. Когда он включен (вопрос выделен красным), большинство ваших действий будет сопровождаться появлением справочного окна.

**G** Окно с текущим выбранным объектом.

**H** Цифра указывает текущий уровень «гупов», кружочек — сколько «гупов» ваша база может принять. Если кружочек заполнен — «гупы» будут теряться, и необходимо строить гуп-аккумуляторы.

**I** Глобальная карта планеты. Сделана «по настоящему» — планета представляет собой шар (внутрипрограммно, конечно, это тор) — куда ни пойдешь, если не будет преград, придешь в ту же точку с другой стороны.

Эта карта представляет из себя реальный образ планеты, весьма небольшой по величине, первоначально скрытый черным туманом. Обойти всю планету по периметру можно минут за пять реального времени.

Местность, как и полагается, подчас довольно круто изогнута. Глобальная карта скроллируется в любую сторону щелчком правой кнопкой «мыши».

**J** Индикатор силы выбранного объекта.

**K** Индикатор здоровья выбранного объекта.



**L** Индикатор запаса семян для ботаника или степень исследованности для животного.

### Специалисты

Каждая миссия начинается с высадки на очередную неконтролируемую вашей расой планету. Сначала вы не можете выбрать команду, в дальнейшем пять (или меньше) членов экипажа вы выбираете сами.

На момент прибытия корабля показаны четыре группы специалистов с выраженным в процентах уровнем квалификации. Те, кто погиб в прошлых миссиях, естественно, показаны не будут, поэтому людей надо экономить и беречь, особенно достигших высокого уровня квалификации. Этот уровень повышается в зависимости от активности в предыдущих миссиях. Порядок расположения «космонавтов» по специальностям такой:

- A — Инженер;
- B — Генетик;
- C — Ботаник;
- D — Рейнджер.





Для выбора специалиста вы можете щелкнуть левой кнопкой «мыши» на его иконке или непосредственно на человечке на игровом поле. Когда он выбран, можно щелкнуть в любом месте главного окна или глобальной карты, и специалист направится в указанное место. Можно выделять группы объектов (людей и тварей), просто двигая мышку с нажатой левой кнопкой. Если при этом будет дополнительно нажата клавиша [Alt], то выделятся только твари.

Для отказа от текущего выбора нажимается правая кнопка «мыши».

В игре используется четыре вида специалистов. Инженер строит различные сооружения. Ботаник сеет и жнет. Генетик исследует местных тварей и лечит своих людей и мутантов. Рейнджер отвечает за кормление, разведение и размножение произведенных вашими генетическими генераторами тварей.

Когда специалист выделен, в левой части экрана показываются его возможности. Для инженера это список доступных для строительства сооружений.

Выбрав одно из них щелчком «мыши», вы затем на главной карте выбираете место для постройки (или восстановления/апгрейда уже существующего) и опять щелкаете левой кнопкой «мыши» для начала строительства.

Для ботаника показывается список растений, доступных для посева.

Если в наличии имеются семена, то можно выбрать «мышкой» иконку с видом растения, а затем на главной карте место для посева. Если же семян нет, то надо жать. Найдите на карте место, где хоть что-то произрастает и щелкните над растениями «мышкой». Учтите, что на разных грунтах одни растения растут хорошо, а другие быстро погибают.

Рейнджеру соответствуют три иконки, обозначающие следующее: вилка/нож — стимулировать инстинкт питания, скрещенные ножи — стимулировать агрессивность, сердце — стимулировать инстинкт размножения.

Рейнджер «генерирует» вокруг себя круг, в котором активизируется соответствующая инстинкт. Выбрав первую иконку, можно щелчком «мыши» указать произведенным тварям место, где

имеется приличный запас пищи (все животные травоядные).

Вторая иконка существенно повышает агрессивность и силу животных, что очень полезно при подготовке звериной армии к бою. Выбрав ее, щелкните над скоплением своих подопечных.

Выбор третьей иконки позволит щелчком над группой произведенных тварей придать им существенный стимул к размножению, что нередко приводит к появлению мутантов, особенно если около рейнджера пасутся вместе, например, козлы и крабы.

Для генетика не показывается ничего. Он используется в основном для изучения живности. Выделите генетика и затем выберите «мышкой» неисследованное существо. Генетик его предварительно заморозит (курсор должен принять форму лупы) и начнет исследовать — над головой генетика будет показываться процент изученности соответствующего существа.



Возможности генетика и рейнджера можно использовать также (без выбора конкретных функций) для замораживания 1-2 чужих тварей. Они при этом теряют жизненную силу и постепенно сдыхают.

## Животные

Простых животных в игре пять видов. Это прежде всего козлы — очень сильные и выносливые существа. Их хорошо использовать для перетаскивания на базу сырья. Затем идут крабы. С мощным панцирем, труднопробиваемые, способные передвигаться под водой, они специально адаптированы для транспортировки целлюлозы к объектам, находящимся на стадии апгрейда. Лягушки не очень сильны, но способны быстро передвигаться и поражать вра-



га огненными плевками. Птицы очень подвижны, им не страшны никакие преграды, и скорость их передвижения максимальна среди всех остальных существ. Птиц хорошо использовать для атак вражеских специалистов с воздуха. Наконец, динозавры, которые оказались не самым совершенным творением. Генетика где-то дала сбой, и несмотря на всю свою силу и мощь, эти двуногие нередко начинают нападать на своих хозяев.

Создаваемые мутанты наследуют все лучшие черты своих предшественников. Учтите, что «крабокозел» — это не одно и то же, что и «козлокраб». Мутантов тоже надо исследовать генетиками, чтобы производить полноценные клоны.

Животные управляют так же, как и специалистами. Их можно выделять в группы. Курсором, после того, как один или несколько животных были выделены, можно указать либо просто точку перемещения, либо дерево или сдохшую тварь (чтобы их сожрать или утащить в утилизатор, за что, собственно, и добавляются «гупы»), либо вражеских тварей, специалистов и строения для атаки. Курсор при этом принимает вид коричневого прицела. Одного козла вполне достаточно, чтобы разрушить строение противника, правда, при разрушении оно взрывается, унося на тот свет и атакующее животное.

### Сооружения

В игре можно возводить следующие сооружения.

#### Вырабатывающие энергию

- копалка, добывающая из земли руду. Срок ее работы ограничен истощением грунта. Апгрейду не подлежит;
- солнечная батарея. Эффективна на планетах, расположенных близко к звезде (преобладает зеленое покрытие). Допускает три апгрейда;
- ветроловушка. Эффективна на возвышениях и на холодных планетах. Допускает три апгрейда;
- химическая батарея. Эффективна везде, но вырабатывает ядовитые химические испарения, очень вредные для экологии. Апгрейду не подлежит.

#### Технологические сооружения

- главный распределитель. Получает энергию от источников и распределяет ее потребителям. Допускает три апгрейда;
- генетический генератор. Производит тварей. Допускает три апгрейда;
- утилизатор. Перерабатывает деревья и туи в «гупы». Допускает три апгрейда;
- аккумулятор «гупов». Хранит производимый излишек «гупов». Апгрейду не подлежит;
- станция переработки деревьев и трупов в целлюлозу. Допускает три апгрейда;
- посадочная площадка. Предназначена для отправки и приема новых сотрудников. Апгрейду не подлежит;
- башня связи с космической станцией. Предназначена для контакта с космической базой. Допускает два апгрейда.

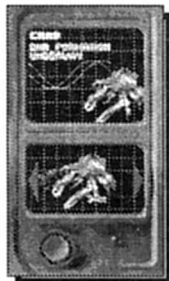
#### Военные сооружения:

- генератор защитного поля. Периодически генерирует защитное поле в определенном радиусе, не пропуская вражеских тварей. Однако, можно успеть проскользнуть сквозь него в период паузы в работе генератора. Допускает два апгрейда;
- сторожевая башня. Аналог известен во многих стратегических играх. Апгрейду не подлежит.

Для апгрейда необходима целлюлоза, производимая соответствующей установкой. А для перетаскивания этой целлюлозы к улучшаемому объекту придется использовать крабов или мутантов, полученных скрещением с крабами.

Генетический генератор при выборе выдает список исследованных и годных к производству животных и мутантов. Список скроллируется с помощью стрелок. Производство начинается при нажатии на кнопку.

Прочие сооружения при их выборе никаких дополнительных возможностей не предоставляют.





## Первые миссии

### Миссия 1

Эта миссия достаточно проста. На планету высаживаются два человека — инженер и генетик. Инженеру надо построить землекопалку, распределитель и солнечную батарею, а генетику необходимо обойти определенную часть планеты, найти бутоны мака, а затем козлов, и исследовать их.

### Миссия 2

Помимо оборудования, создаваемого на прошлой планете, теперь еще надо построить генетический генератор. С его помощью вы будете производить козлов. Всего их надо создать десять штук, а чтобы они не сдохли от голода, вам придется ботанику. Он должен засеять маком площадку, на которую вы будете отсылать козлов на прокорм. Пока что генетический генератор работает не очень хорошо, и вместо нужных козлов вы нередко будете получать куски мяса. Надо постараться исследовать козлов лучше — это делает генетик.

Здесь уже появляются и дикие козлы-аборигены. Их надо опасаться — они вполне могут забодать ваших сотрудников, или поломать дорогостоя-

щую технику. Натравливайте на них своих рогатых подопечных. И помните — побеждать надо не уменьем, а числом (козлов)!

### Миссия 3

Появляется возможность создания системы утилизации. Она дает возможность обрабатывать мак и прочую растительность, а также собирать сдохших козлов с помощью их более живых собратьев. За это вы будете накапливать «гупы» — основную единицу измерения, коей в данной миссии надо набрать 1400 у.е.

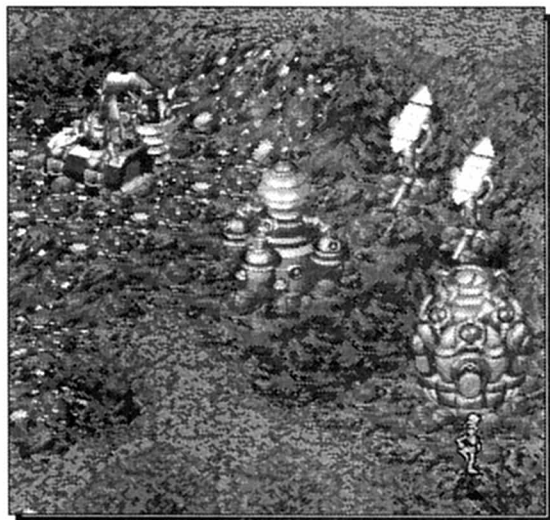
Теперь, когда вы направите козлов на огород, они будут сами таскать выдираемые корни в эту систему утилизации. При желании можно иногда указывать и на трупы сдохших от старости животных, которые дают приличное количество «гупов». В миссии вполне можно обойтись пятеркой козлов.

### Миссия 4

Наконец-то дают себя знать враги. Вы по-старому строите свою базу, правда, появляется возможность создания посадочной площадки и заказа нужных специалистов, что весьма удобно. Необходимо засеять маком одну зону Эфирных (она расположена внизу) и вывести побольше козлов, послав их на верхнюю зону. Из интереса можете послать отделение из десятка рогатых скотов на вражескую базу и «забодать» их генетический генератор. После взрыва погибнут все ваши животинки, но и противнику тоже пришлось несладко.

Обязательно держите 5-7 козлов для обороны своей базы от аналогичных нападений. Правда, атаки пока проводятся одним-двумя чужими (зелеными) козлами.

В данной миссии может возникнуть проблема с ресурсами (флорой), поэтому скармливайте растения бережно, следите, чтобы ботаник не забывал собирать семена. Лучше это делать возле вражеской базы.





### Миссия 5

В игре появляется новый вид живых существ — крабы (особенно хороши с майонезом). К тому же они здоровые, весом под сто килограммов и кусаются очень больно. Человека перекусывают своими клешнями запросто, поэтому их надо особенно остерегаться. Это вам не козлы.

Первым делом засылайте на разведку генетика. Он должен изучить этих крабов процентов на 75 (больше пока не получится из-за ограниченности генетического генератора). Крабы обычно пасутся стаями, поэтому будьте предельно осторожны. Хорошо их исследовать в паре с генетиком-конкурентом — так легче обороняться от нескольких безмозглых агрессоров. Бить же друг друга по физиономии не позволяет этика ученого (и правила игры — атаковать можно только животными).

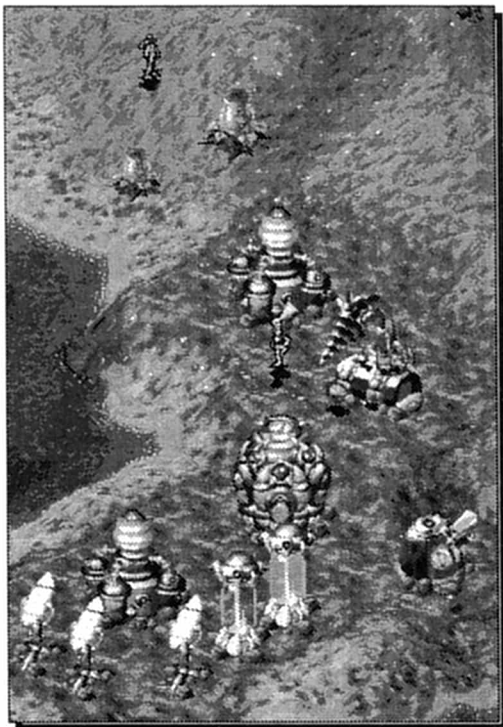
Среди новых инженерных возможностей появляется деревоперерабатывающая установка для производства целлюлозы и апгрейда генетической станции: можно выводить мутантов. Однако, пока планируйте свою колонию очень осторожно, чтобы энергии хватало на главное — на производство козлов и исследованных крабов.

### Миссия 6

Командование решает наконец начать полномасштабные действия и взять очередную планету под свой полный контроль. Цель прежняя — даны две зоны, одна из них для засева «травкой», другая — для контроля своими животными.

Игра начинается с создания базы. Продумайте ее строение как следует, обеспечьте постоянный приток энергии, чтобы иметь ресурсы для производства своей скотской армии. Неплохо организовать пару баз с копалками на грунтах с хорошими залежами полезных ископаемых, чтобы иметь постоянный приток энергии.

В принципе, ничего оригинального миссия не содержит. Наштампуйте животных (рекомендуется сделать упор на



крабов — они мощнее козлов и быстрее ломают вражеские здания), организуйте цикл кругооборота и доведите численность своих существ до пары десятков. Здесь полезно использовать рейнджера для стимуляции размножения крабов и козлов, чтобы не тратить зря драгоценные «гупы».

Сами схватки в игре довольно замедлены. Животные крайне тупы и несообразительны. Окружите базу противника кольцом, снарядите небольшой отряд для уничтожения людей и начните разрушать базу. В первую очередь ликвидируйте генетический генератор, затем энергетическую установку, а потом уже все остальное. Ломать установки лучше одним (те, которые не поддаются, — двумя) крабами или баранами, так как при взрыве гибнет все, что ее окружает, в довольно большом радиусе.

База конкурентов находится на берегу океана — надо спуститься от своей базы вниз, обойдя зону инопланетян.





### Миссия 7

Игра начинается с высадки на зеленую планету, где минералами «и не пахнет». Вам приданы два краба и два козла. Можно отправляться на поиски полезных ископаемых, не забывая подкармливать своих существ. Вражеских баз на планете не обнаруживается — необходимо просто установить на планете свою власть и, как обычно, отметить на указанных Эфемирами зонах.

Место для создания базы на карте всего одно — рядом с НЛО Наблюдателей. Из ее луча на вас сразу в атаку пойдут козлы и крабы, поэтому постарайтесь предварительно немного разминжить свои войска с помощью рейнджера.

Организовать хорошее производство довольно трудно — мешают атаки диких животных и нехватка минералов. К счастью, можно построить такое сооружение, как ветроловушка, которая будет давать энергию лучше солнечных батарей. Только строить ее надо на возвышении, где ветры сильнее. При тщательном исследовании карты можно найти новый вид живности — птиц, похожих на ворон, и начать их потихоньку исследовать.

### Миссия 8

«Пятерку отважных» высаживают на зеленой полянке. Надо спуститься к океану, где у берега можно строить базу. Теперь Эфирные в начале игры отсутствуют, но есть база «зеленых», которую надо разгромить. Атаки крабов, как диких, так и произведенных врагом, следуют с самого начала миссии. Так как крабы могут ползать по морскому дну, то на их производстве надо сделать особый акцент, чтобы атаковать противника «по прямой».

В миссии появляются полноценные гигантские крабы — их размер максимально возможный. Они обычно ползают в

окружении более молодых крабов и быстро заедают слишком любопытных генетиков.

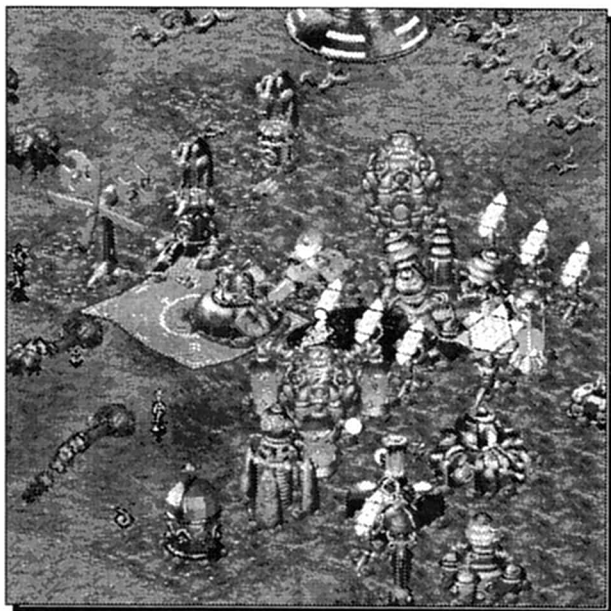
Если во время миссии на базу залетит какая-нибудь птичка, попробуйте ее поисследовать, прежде чем она содохнет.

### Полезные советы

В заключение ряд рекомендаций, которые помогут вам пройти оставшиеся миссии.

1. Старайтесь всегда тщательно исследовать всю планету и изучать ее флору и фауну. Новые виды желательно исследовать как можно быстрее, чтобы иметь перед противником преимущество в выборе средств ведения войны. Процент исследования существа сказывается на вероятности его успешного производства. Но самое главное, что этот процент определяет размер производимых существ, а козел размером в 100% запросто завалит не двух, а 3-5 козчиков 50-процентного размера.

2. Обязательно старайтесь побыстрее сделать апгрейд ваших сооружений. Особенно это актуально для гене-





тического генератора, который в исходном состоянии не позволяет создавать тварей больше 50%. Второй апгрейд дает 75% от максимума, и только третий даст полноразмерных тварей, способных сразу решить исход сражения в вашу пользу, если противник отстает от вас в развитии.

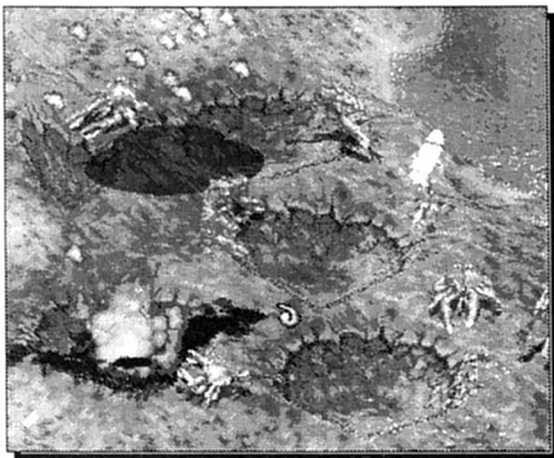
**3.** Полный апгрейд главного распределителя автоматизирует процесс сборки и утилизации отходов. Маленькие роботы сами начинают бегать по окрестностям и собирать деревья и трупки, что довольно выгодно в экономическом отношении и снимает часть технической работы.

**4.** Для хранения излишков, чтобы они не терялась при активном поступлении, стройте «гуп»-аккумуляторы (фиолетовые столбики). Это поможет накопить потенциальные силы к нужному моменту, чтобы сразу произвести большую армию, а не заниматься ее выпасом. К тому же, существа живут отнюдь не вечно, а через определенное время сдыхают.

**5.** Немаловажным является выбор производимой твари. Лучше всего, конечно, производить мутантов. Они совмещают разные качества своих предков и позволяют для конкретных задач наиболее полно использовать лучшие стороны двух созданий. Например, для атаки хорошо использовать летучих козлов, для переноски целлюлозы — лягушек с клешнями и так далее.

**6.** Компьютерный оппонент удивительным образом напоминает своих собратьев из других стратегических игр. Он очень любит атаковать часто, но помалу, что совершенно несвойственно человеку. Исходя из этого и следует строить оборону — всегда необходимо иметь под рукой мобильные и мощные отряды, способные отразить несколько средних атак с разных сторон.

**7.** Атакуя противника, первым делом выводите из строя распределительную установку и генетический генератор, лишая его притока свежих сил. Можно на эти здания натравить по 3-4 твари, чтобы покончить с ними как можно быстрее и наверняка. На ос-



тальные здания достаточно по одному существу. Обычно даже при наличии у компьютера мощной армии вполне можно осуществить прорыв по флангу и разрушить ключевое сооружение. Затем сразу же на все имеющиеся ресурсы создается армия, подтягиваются резервы, и начинается заключительная разборка с теми, кто остался в живых.

**8.** Следите за улучшением характеристик своих подопечных, и старайтесь «выжимать» максимум из каждой миссии. Исследуйте все виды живности настолько возможно — это даст вам существенное преимущество на следующих планетах.

В целом игра очень оригинальна и весьма интересна, но сюжет развивается неторопливо. Это связано с большими размерами планет, с долгим исследованием, с длительными маршбросками к выделенным зонам и затяжной борьбой за контроль над ними. Ряд миссий имеет оригинальный сценарий и своеобразные загадки, но в целом полное прохождение GeneWars требует около 50 часов.

Есть, и немало, любителей спокойных стратегических игр, в которых можно долго думать и тщательно взвешивать свои решения. Им эта игра безусловно понравится. Те же, кто предпочитает остродинамические схватки в реальном времени, возможно, не станут поклонниками этой игры, хотя все-таки сумеют оценить ее по достоинству.



## Фирма Silmarils и ее оригинальный подход

© Андрей Алаев, 1996.

Вполне очевидно, что ведущие роли в игровой индустрии принадлежат английским и американским фирмам — как в области издания, так и разработки игр. Но полной монополии, по крайней мере в области дизайна, им добиться не удалось даже в Европе. За примерами далеко ходить не надо: хотя бы та же Blue Byte, чисто разработческая команда, создала несколько всемирных хитов, вошедших в золотой фонд — серия **Battle Isle** и обе части **Settlers**. Отдельные игры выпускаются даже в Испании и на нашей Родине.

Но активнее всего в этом соперничество ведет себя Франция. Сразу несколько команд там широко известны, как авторы довольно успешных программ. Это и Cryo, подразделение VIE, которое, несмотря на слабую идейную сущность большинства своих творений, добивается невероятного уровня графики, и Coctel Vision, европейское отделение Sierra On-Line, делающее крайне оригинальные приключения (в данном случае «оригинально» вряд ли значит «хорошо»). Можно вспомнить и Delphine Soft, создавший одни из наиболее удачных Action-игр прошлого — **Flashback** и **Another World**, имевших помимо прочего любопытный сюжет и просто потрясающую пластику передвижения героя.

Не отстает от собратьев и фирма Silmarils, также не обойденная вниманием, в том числе и российского пользователя. Одно из основных ее отличий — она сама издает свои игры. По крайней мере нигде не удастся отыскать намека на обратное. Кроме того, разработчики компании обладают большим навыком в превращении старой избитой идеи в оригинальную, что в итоге дает прекрасную играбельность. Ну и как и у всех остальных французских ко-

манд, графика находится на очень высоком уровне.

Об этой фирме и пойдет речь в данной статье (если кто еще по заголовку не догадался), вернее о некоторых играх. Фирма «засветилась» в нескольких жанрах, и в каждом создала что-то свое, отличное от других. Как обычно, я не претендую на полноту изложения и знание предмета, и буду говорить только о тех играх, о которых знаю (кроме описанных, мне известно также о существовании **Crystals of Arborea** и **Stormlord**, но их я даже на картинках не видел). Надо заметить, что большинство из них не новы, так что статья ориентированна на геймера, способного оторваться от «Квейка» и попробовать свои силы в хитах давно минувших дней.

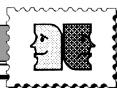
### Аркады: Metal Mutant и Colorado

В этом жанре вообще трудно создать что-то принципиально новое, так что чаще всего авторы упирают на техническую сторону дела. Ну, надо сказать, что с графикой в обоих этих играх все нормально, даже очень хорошо, но это и не удивительно. Гораздо интереснее тот факт, что эти программы, на первый взгляд тривиальные платформы, несут в себе несколько необычайных идей.

Начнем с «Металлического Мутанта». Скорее всего, это одна из наиболее известных игр Silmarils вообще, едва не ставшая культовой (впрочем, ей далеко до того



# Silmarils



же F-19 или, скажем, Pirates). Для начала, авторы позаботились о сюжете, что, однако, вполне естественно. Сюжетец в итоге вышел средненький: хороший парень должен перебить много плохих и уничтожить компьютер, захвативший власть на планете.

Оригинальность проявляется далее: в роли «хорошего парня» выступает робот, причем не просто робот, а машина, способная принимать одну из трех специфических форм, различающихся по способностям. Несколько иная реализация подобной идеи — это **The Lost Vikings**, но там было три разных героя, а не единый в трех лицах персонаж. А менее известная игра **Fury of the Furries** практически скопировала эту схему. Затем, все три робота построены по принципу открытой архитектуры. То есть, к некоторому начальному набору способностей по ходу сюжета добавляются все новые и новые. Это представлено в виде картриджей, валяющихся тут и там. Подбирая их, вы получаете информацию о новоприобретенной функции (к громадному сожалению, на французском. Но все можно понять и без словаря).

Игрок постоянно должен выбирать роботов для борьбы с разными врагами. Неверное решение может привести к солидной потере энергии, так как большое число монстров эффективно уничтожаются только одним типом робота. Также по-разному решаются некоторые задачи перемещения.

Еще одной концепцией, затем использованной в других аркадах, стала возможность контроля за «помощником» — небольшим объектом, способным выполнять некоторые функции, недоступные основному герою. Здесь таким объектом стала кибермуха, маленькая и ловкая, и, ясное дело, летающая, что дает ей возможность проникать в разного рода труднодоступные места и переключать рычаги. Среди современных реализаций этого приема — **In Search of Dr. Riptide** и **Blackthorne**.

Адвентюрный элемент практически отсутствует в чистом виде, но направленность игры не просто на аркадное развитие событий, а на некое следование сюжету ощущается постоянно. Нередко встречаются головоломки, разнообразя движение по игре.

Вносит разнообразие в стратегию и несколько неудобная система сохранения, более характерная для приставочных игр. Сохраниться можно только в отдельных местах, причем одновременно будет восстановлен запас «хит-пойнтов». Иной раз необходимо точно оценить свои силы и выбрать: продолжать движение и потом вернуться для дозаправки, либо подлечиться на месте.

Игровой мир разбит на несколько зон. Вначале пользователь попадает в джунгли, в которых произойдет «первоначальное накопление капитала», то есть новых способностей. Впрочем, картриджи с ними даже там уже не валяются на дороге, а слегка маскируются. В городе и сопутствующих зонах (пещеры, подземелье и пирамиды) их придется получать путем общения с разного рода терминалами. С их помощью можно также получать дополнительную информацию, управлять некоторыми объектами и тому подобное.

Пару слов о трех роботах. Один из них называется Киборг и имеет человекоподобную форму. Обладает неплохими способностями в рукопашном бою. Самые важные свойства — возможность прыгать и выстреливать специальный магнитный захват прямо вверх. Затем по тросу из этого захвата он поднимается вверх. Также сохранение игры и подпитка энергией возможна только в этой форме.

Второй робот, Дайнос, сделан в виде динозавра. Он наиболее приспособлен к бою с помощью огнеметов в голове и хвосте, а также своих мощных челюстей. Также по ходу игры получит особые способности: уже упоминавшуюся выше кибермуху, гипнотические глаза для борьбы с некоторыми особыми противниками, и, самое главное, силовое поле.

Третий, Танк, имеет гусеницы и пулемет, пригодный для дальнего огневого боя с большим числом врагов, хотя еще больше врагов на его выстрелы будут обращать крайне мало внимания. Впоследствии он получит способность пускать ракеты, что полезно в основном для разрушения стен, а также радар, определяющий местоположение одного особо опасного монстра.

По второй игре, **Colorado**, можно сказать меньше хорошего. Она гораздо



более традиционна, хотя с другой стороны там нашли отражение некоторые другие идеи. Как нетрудно догадаться по названию, действие происходит в районе каньона Колорадо. Соответственно, главный герой — траппер, зверобой-следопыт, а враги — индейцы, злобные и кровожадные краснокожие.

Кроме традиционного платформера, составляющего основу игры, введена аркада с иной точки зрения — плавание на лодке по Колорадо, выполненное в виде псевдоимитатора с видом сзади. Оно предпринимается после завершения дел в одной из игровых зон и для перехода к следующей. Впрочем, оба эти подхода вполне традиционны, как и внедрение некоторых элементов adventure напрямую — подбор и использование предметов.

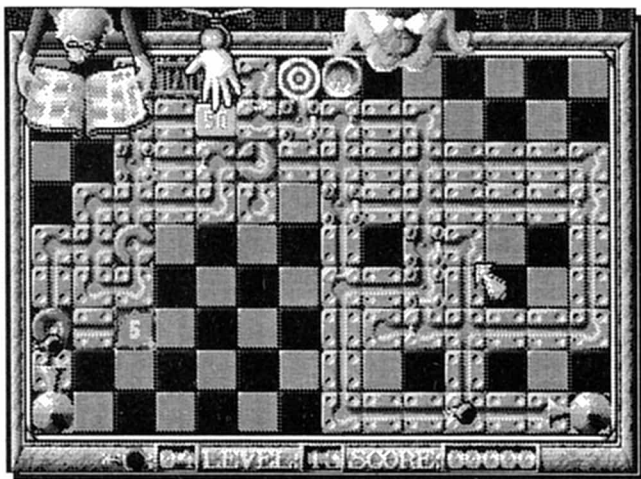
Этому способствует интерфейс программы — герой может оперировать некоторым количеством предметов достаточно свободно. Конечно, три ячейки постоянно заняты оружием: ножом, томагавком и ружьем (между прочим, введена особая команда на его зарядание — неплохо повышает реалистичность!), но остальные могут быть заняты разного рода предметами. Среди них: нужные для общения с немногочисленными NPC и другие, которые возможно обменять в фургоне бродячего торговца на некоторые нужные вещи — порох, пули, ром, который повышает здоровье.

Таким образом видно, что игра несколько более примитивна, чем первая из описанных. Но и в ней можно найти немало интересного. В частности, хорошо передан дух исследования новых территорий. Разнообразие вносит и несколько большая продвинутость игровой системы: в отличие от чисто двумерных платформеров, в Colorado применен вариант с «полом», имеющим

некоторую ширину. Это расширяет возможности для построения различных препятствий на пути у героя.

### Головоломки: **Boston Bomb Club**

Об этой игре многие знают, и наш журнал тоже писал о ней. Причем большинство людей придерживаются мнения, что игра весьма и весьма хороша. Признаюсь, я полный профан в головоломках, но это произведение Silmarils кажется мне проколом фирмы. Идея не сильно-то и нова — вариация на тему **Pipe Dreams**, хотя нельзя сказать, что содрана в чистом виде. Конечно, фран-



*Boston Bomb Club*

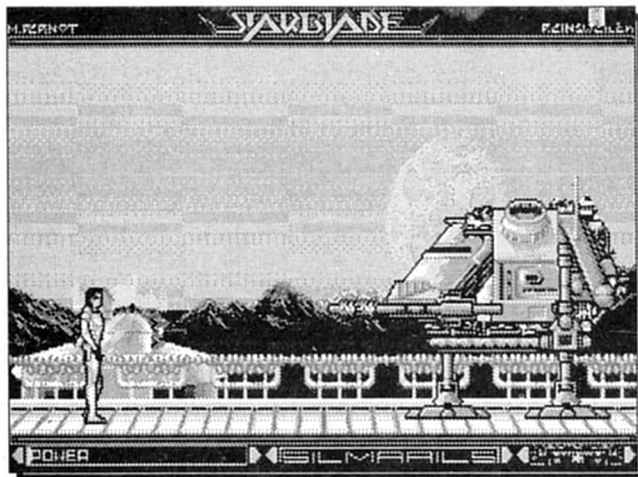
цузы не смогли обойтись без прикольного антуража и некоторых оригинальных добавлений, но этого лично мне не достаточно. Заниматься критикой в этой статье я не собираюсь, а ежели кому интересно узнать об этой программе — читайте старые номера PC-Review.

### Сюжетные игры: **Starblade и Arctic baron**

Надо отметить: «сюжетные» — это мое собственное название для особого класса программ. Чаще всего такие игры сочетают в себе элементы 2-4 жанров (а иной раз и вовсе непонятно ку-

да относящиеся моменты), причем достаточно хорошо сбалансированы. Все это разнообразие объединено одним сюжетом, так что часто такие игры в итоге попадают «под юрисдикцию» жанра **adventure**. Именно такая судьба ждала легендарных **Pirates!**. Среди других известных программ к этому поджанру я отношу **Covert Action** от MPS, малоизвестную, но потрясающую игру **The Clue** и разнообразные вариации на тему **Elite**.

В общем-то таким элитным клоном является и первая игра из описываемых — **Starblade**. Про нее уже писал



*Starblade*

PC-Review в N 4, причем достаточно подробно и основательно. Именно эта статья и сподобила меня опробовать эту интересную программу.

Игра гораздо более аркадна, чем прародитель — **Elite**. Бои в космосе не полностью трехмерны, плюс добавились разборки на планетах. Они порядком поднадоедают, особенно если в одно и то же место приходится летать с орбиты по два-три раза подряд. Также все проще с игровым миром — он гораздо меньше «элитного».

Но основное отличие состоит в более четкой сюжетной линии, продвижение по которой иной раз идет чисто адвентурным методом: взял предмет — использовал предмет. Количество объектов относительно невелико. Некото-

рые из них служат для разборки с одним особо опасным врагом на средней стадии игры, остальные пригодятся в самом конце.

Особую роль играют дискеты с информацией. Помнится, автор той первой статьи все раздумывал: продавать их или нет? Но их предназначение не в том, чтобы пылиться на складах корабля, и не в том, чтобы быть проданными за бесценок. Как и у настоящих дискет, их функция — хранить информацию. А игрок должен всего лишь прочитать и использовать ее (потом с ними можно делать что угодно). Кроме «приколов»

дискеты содержат подсказки по разборке с промежуточным «боссом», описания свойств предметов для финальной битвы и критически важную для окончания игры информацию.

Наличие определенного конца превращает постепенное повышение крутизны корабля из самоцели (как в **Элите**) в средство. Но для того, чтобы стимулировать исследование игрового мира, а, следовательно, и торговые операции (топливо стоит денег), по почти всем планетам были разбросаны

специальные предметы и дискеты. Таким образом, игра стала достаточно сбалансированной, и платформенная составляющая в ней странным образом не убивает идейную сущность.

Собственно, идея таких игр универсальна. Те же «Пираты» в некоторой степени ее эксплуатируют (с уточнением, что торговлей там может пытаться прожить только полный идиот с признаками мазохизма). Так что и в следующей игре **Arctic Baron** фирма еще раз реализовала ее, но по-новому.

Мир «Барона» столь интересен, что о нем следует сказать отдельно. Действие происходит в Евразии во время ядерной зимы. Соответственно — моря замерзли, везде снег, появились мамонты (некогда они вымерли, а теперь,



очевидно, ВМЕРЛИ обратно). С технологией случились какие-то неясные вещи, и все города связаны железными дорогами, по которым мчатся здоровенные паровозы. Да-да, именно эти дымящиеся монстры, заправленные антрацитом, и осуществляют торговлю между узловыми точками игры.

Между прочим, из таких игр у этой наиболее оригинальная система построения игрового пространства. В «Элите» можно перелететь из любого узлового пункта (планеты) в любой другой в зоне досягаемости. «Пираты» уже накладывают некоторые ограничения: приходится петлять, огибая сушу. В Arctic Baron же узловые точки — в основном города — соединяют пути, и ездить по ним не очень просто — необходимо разворачиваться, переключать стрелки, в некоторых местах пятиться задом. А для этого надо тормозить и снова разогнаться, теряя скорость. А в котле тем временем падает давление, и скоро снова придется подбрасывать антрацит в топку. А его вечно не хватает. Короче — положение с топливом крайне критическое, причем почти постоянно.

В игре два вида горючего, и обоими можно топить. Это антрацит (более калорийный) и лигнит. Интерес концепции заключается в том, что лигнит также является местным всеобщим эквивалентом (ну деньгами, бабками то есть). Проще говоря, иной раз выгоднее топить печи ассигнациями. Пустячок, в общем-то, но чертовски приятно.

Также интересен тот факт, что узловые точки, в большинстве прочих игр однообразные, здесь четко специализированы. Во-первых, они разделяются на города, шахты (открываются на карте постепенно и случайно. Бывают лигнитовые и антрацитовые) и станции техобслуживания. Во-вторых, городов существует несколько видов, и только в одном, хотя и часто встречающемся, можно проводить стандартные торговые операции. При этом с виду все населенные пункты одинаковы: только заехав в поселок, выясняешь, чем тут народ занимается. Особенно разочаровывают чисто информационные города.

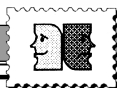
А информация, понятно, нужна для продвижения по сюжету. Как и во многих других играх всех известных жан-

ров, требуется спасти мир — вернуть солнце, разогнав облака (тут же ядерная зима, если кто забыл). Для этого необходимо собрать некую установку и разбить в сражении один очень крутой поезд.

Ах, я же забыл сказать — тут тоже присутствуют сражения! Иногда почти перед самым носом вашего состава выныривает пиратский (а может и нет. Может это наоборот, копы) поезд и почти наверняка придется сражаться за свою шкуру. Бой происходит в реальном времени, но в весьма щадящем режиме, так что при некотором навыке можно поспеть на всех фронтах. В основном воюют пехотинцы и наездники на мамонтах. Можно использовать и пулеметные установки для обороны, и орудия для нападения. Мощное оружие пехотинцев — бомбы замедленного действия, которые они подкладывают под вражеские выгоны. В общем, в каждой битве смешиваются в кучу и люди и кони (простите, мамонты), и можно получить массу удовольствия от разгрома захватчиков.

И наконец, об еще одном моменте. В «Элите» идет постепенное наращивание мощи корабля, эдакий РПГ-шный момент. И здесь он тоже, естественно, присутствует. И, кстати, очень интересно реализован. Чем вы командуете? Поездом. А он, естественно, состоит из вагонов. Поначалу у вас только локомотив с тендером, штабной вагон, ваш личный кабинет и торговый вагон. Затем в специальных городах можно прикупить разные прочие платформы, в том числе экзотические: тюрьму, мамонтовоз, спецвагоны для перевозок особых продуктов — жидких, растительных и тому подобное. На станциях техобслуживания можно уничтожать лишние вагоны, которые могли быть захвачены в бою (дабы не отягощать локомотив — каждый грамм горючего на счету), ремонтировать (после боя) и перемещать их (важно для сражений).

В итоге, мы имеем очень интересную и необычную реализацию старой идеи в (как всегда) отменной графике и с отличным звуком на «ПЦ-шпукере». Кроме шуток, только старые игры от Activision могут соперничать в этом с «Сильмариллами».



## Полевые игры: сериал *Ishar* и *Robinson's Requiem*

К трилогии про «Ишар» у меня несколько особое отношение. Дело в том, что первая серия этой игры была вообще первым ролевиком, который мне довелось опробовать. Правда, до этого я разок принимал участие в прохождении одного «застольного» AD&D-модуля, но о компьютерных реализациях имел смутное представление.

Игра произвела крайне положительное впечатление. Графика, как и во всех других вещах от Silmarils была просто потрясающей, превосходящей большинство тогдашних ролевиков. Игровая система была достаточно близкой к AD&D чтобы освоиться. В общем, сплошные плюсы.

**Ishar: Legend of the Fortress** действительно неплоха. Система параметров героя распадается на атрибуты и навыки. Среди последних наиболее важную роль играют боевые, но есть, например, и лингвистика. Причем с этим навыком связан один довольно любопытный эффект, который, по моему, больше нигде не встречается. А именно: при низком значении параметра языкознания вы не сможете понять речь некоторых непользовательских персонажей, сообщающих довольно важную информацию. Вместо слов на родном «аглицком» вам выдадут нечитаемую белибер-

ду. Впрочем, в последнем я не уверен — может быть, это какой-нибудь санскрит, но это и не важно.

Генерация персонажей отсутствует. Вместо этого реализована идея с рекрутированием. Пользователь начинает игру с одним персонажем-бойцом и четырьмя вакансиями. Постепенно он принимает в свой отряд все новых и новых героев, разбросанных по всему игровому пространству (их параметры уже заданы). В основном набор происходит в тавернах, где сосредоточено большинство персонажей. Вся эта морочка несколько напоминает фильм «Великолепная семерка» — примерно так же Юл Бриннер нанимал бойцов в свой отряд.

Еще одним интереснейшим моментом стало некоторое «оживление» героев. Конечно, в большинстве случаев пользователь остается для своих подопечных царем и богом, но в некоторых случаях они начинают проявлять характер. В основном при рекрутировании: при найме нового персонажа все члены партии (с 1917 года) голосуют (и, к сожалению, не единогласно «за»), и могут просто отклонить кандидатуру. Естественно, злые персонажи и добрые друг друга не любят, сложны и взаимоотношения между профессиями и расами. Конечно, можно в итоге держать в команде ссорящихся героев, но это не лучшим образом скажется на их действиях.

Также все голосуют и при попытке выгнать кого-либо из сплоченных рядов. Иногда тупые герои так сопротивляются увольнению своего боевого товарища, что приходится пускать в ход последнее средство — пристукнуть его, и дело с концом. Правда, иной маг может на тот свет с собой еще кого-нибудь прихватить.

Более всего процесс игры напоминает **Eye of the Beholder** — все бои и перемещение происходят в реальном времени. Хотя путешествия не только по мрачным лаби-



*Ishar 2*





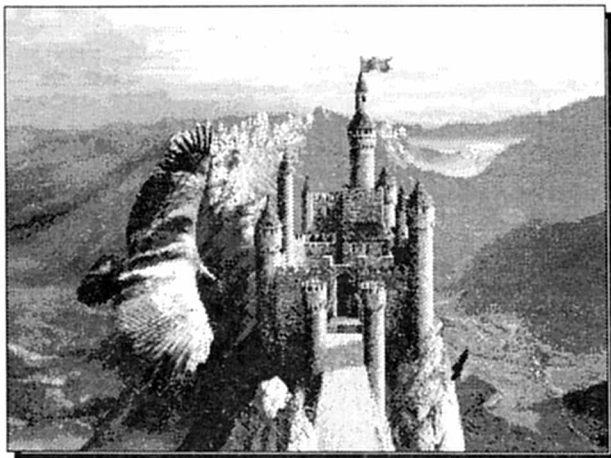
ринтам, но и по лесам, полям и другим разновидностям открытой местности заметно оживляют времяпрепровождение. В связи с боем есть одна интересная деталь — всех пятерых персонажей можно расставить по своему вкусу на клетчатом поле 5X5. Дерется, по-видимому, только первый ряд. Но это имеет значение для атак с тыла — есть смысл ставить самым последним не очень хилого героя, а малость посильней.

Арсенал программы небогат, может даже беднее AD&D-шного. Магия стандартна и неоригинальна. Хотя добавлен нечасто встречающийся момент — помимо обычных заклятий, на которые расходуются баллы магии, есть и специальные эликсиры, которые можно составлять из компонентов, в основном покупаемых в магазинах.

Кстати, о балах магии. Естественно, они растрачиваются на каждое заклинание, и параметр этот называется, точнее говоря, психической силой героя. Восстанавливается она сном. Кроме нее, однако, есть и физическая сила, которая тратится на махины мечом и прочие воинственные акции. Она восстанавливается также поеданием продуктов питания. В общем-то, это аналог часто встречающегося параметра Stamina, но следить за ним стоит более внимательно, чем всегда.

Интересной особенностью обладает работа с картами. Предполагается, что любой персонаж с самого начала располагает картой всей страны. Но ситуация здесь полностью приближена к реальности — на плане не отмечается ваше настоящее местонахождение, и для ориентации требуется некоторое напряжение следопытских способностей пользователя.

Последним примечательным моментом является интересная организация сервиса сохраненных игр. Программа еще более жестока в этом отношении, чем даже Rogue и его клоны. Конечно, сохраниться можно в любой



*Ishar 3*

момент, выхода при этом не произойдет, а при гибели команды не стирается файл. Но за каждое сохранение с вас снимут ровно 1000 монет в местной валюте.

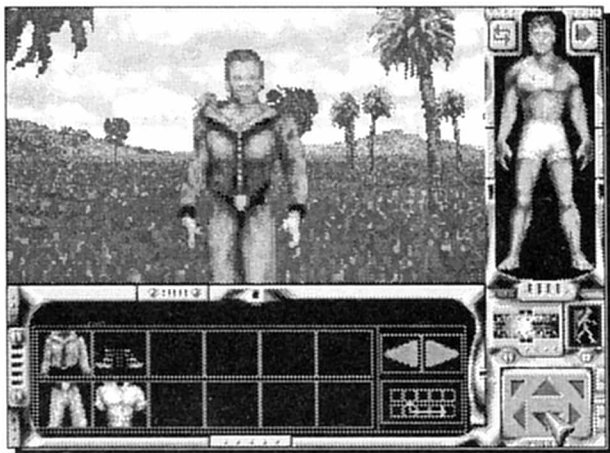
Собственно, я могу гораздо меньше поведать о продолжениях этой любопытнейшей игры. Дело в том, что они сделаны исключительно на французском языке, а у меня с ним напряги (это мягко выражаясь). Правда, ходят слухи о немецко-английской версии **Ishar 3**, но мне попадалась только оригинальная. Вкратце можно сказать следующее.

Графика еще улучшилась, в третьей серии большинство изображений противников оцифровано. Стал несколько удобнее интерфейс — если раньше над портретом каждого героя было две кнопки — Action (вызывавшая довольно обширное меню) и Attack, то сейчас их 4: просмотр того, что герой несет в руках, магия, значения психической и физической сил, и дополнительные действия (включая вывод карты. Последняя стала заметно информативнее, отмечая текущее местоположение героя, но менее реалистичной). Кнопки атаки всех персонажей были вынесены отдельно, что облегчило боевые действия.

Введено было течение времени (а то раньше стояло вечнозеленое утро), причем, как во многих других играх жанра, разные торговые и прочие заве-

дения стали работать только в определенные часы. В третьей части стало возможно создать свою команду с самого начала, а не заниматься рекрутским набором на первом этапе игры. Кроме того, важную роль в приключениях этой серии играют перемещения во времени.

Вот, собственно, и вся краткая информация по этому сериалу. Другая же РПГ Silmarils — **Robinson's Requiem** стала поистине игрой уникальной и единственной в своем роде. К сожалению, эта ветвь развития ролевых игр на данный момент не интересует разработчиков, а жаль. В игре применен по-настоящему свежий подход. Хотя, по непроверенной информации, игра **Congo** (уж не по Майклу ли Крайтону? по тому, которого часто называют Криктоном?) наконец продолжила это казавшееся увядшим направление.



*Robinson's Requiem*

Программа лишь в самых общих чертах относится к ролевым. Практически все основные признаки жанра: команда, атрибуты, навыки, профессии, хит-пойнты, опыт, уровень — отсутствуют. Более того, нет их эквивалентов, так или иначе имеющих в иных «отступниках» жанра. Способ представления игрового мира — также относительно оригинальный и новаторский — виртуальная реальность.

Сюжет игры следующий. Некий космонавт терпит бедствие на отдален-

ной планете. Корабль его разбивается, он едва успевает использовать парашют. Приземлившись в гористом районе джунглей, он оказывается один на один с природой, имея при себе всего-то одежду, да беспрерывно подающий сигнал SOS компьютер, к тому же производящий мониторинг его состояния.

Перемещение по игровому миру происходит, как упоминалось выше, в стиле игр 3D-Action. По качеству графического исполнения программа немного уступает **Doom**. Надо сказать, это одна из немногих игр Silmarils, требующая для полной отдачи «четверки». На 386-ых машинах уже надо уменьшать размер вида от первого лица и снижать детализацию.

Персонаж в игре всего один, и, очевидно, все-таки описывается неким набором параметров. Но доступ к ним некрепко закрыт, к тому же очевидно, что отсутствует возможность их роста. Таким образом, игра приближается к адвентурам.

Реализм происходящего просто потрясает. Можно смело заявить, что подобной степени оживления игры мало кто добивался. Для того, чтобы развести огонь, надо для начала убить одного конкурента (неясно, откуда взявшегося), отобрать у него тесак и спички. Затем тесаком нарезать листьев и веток, и только потом зажечь костер. А до того хорошо бы разжиться пищей — местными грушами, капусткой, червячками, и пожарить их. А то если сырые продукты кушать, то и помереть можно. А воду можно пить только из фляги (опять-таки отбираемой у конкурента) и только после дезинфекции — кинул таблетку — и пей себе на здоровье.

А таблетку надо найти в аптечке у развалин упавшего корабля. А в той аптечке — лекарств видимо-невидимо. Вот, например, если много воды выпить за короткий промежуток времени, то горло заболит, и надо будет аспири-



ну тяпнуть. А иной раз придется что-нибудь ампутировать — так перетянем конечность жгутом, впрыснем себе наркоза и режим в свое удовольствие. А самое опасное — если с высоты упадешь — с переломами бороться сложно, гипса нету, приходится перезагружаться.

Вы уже поняли, что игра эта совершенно уникальна. Такой концепции здоровья персонажа, полностью соответствовавшей реальности, не встретишь в подавляющем большинстве иных программ. Если эта игра (да и все остальные вышеописанные) каким-то образом прошли мимо вас, не полнитесь где-нибудь их откопать и попробовать. Может, конечно, и пожалеете, но вряд ли.

### На всякий пожарный случай

Итак, немного информации для тех, кто таки-откопал эти игры, но неожиданно застрял.

**Metal Mutant.** В начале игры есть несколько необычных мест. В частности, после первой станции подзарядки/сохранения начинается болото, в которое ваш Киборг входит, постепенно погружаясь. Дождитесь, пока будет видна только верхушка корпуса робота, а затем прыгните. Иначе — смерть в бездонной трясине.

Через некоторое время будет уже много таких трясин, разделенных островами. Все они преодолеваются обыкновенным прыжком, кроме последней. Секрет: когда ваш робот недопрыгнет всего-то чуточки до края, и начнет тонуть, выстрелите магнитным захватом вверх. Он уцепится за балку и вытянет Киборга на твердую землю.

Наконец, вы подойдете к еще одному небольшому болотцу — Киборгу по колено. Если просто ходить в нем, то запрыгнуть на платформу, стоящую на сваях, будет невозможно, да и злобная рыба будет вас болезненно кусать. Следует вернуться на твердую землю (а лучше вообще не соваться в трясины), подождать приплыва рыбы и точно запрыгнуть ей на спину. Она подвезет вас к платформе, и вы сможете туда попасть.

В городе у первого же терминала добудьте радар, который позволит уз-

навать местонахождение местного супермонстра. Затем исследуйте пространство в следующей последовательности: первый этаж (пещеры), второй (получение информации), третий (ответы на вопросы компьютера с помощью полученной информации), четвертый. Причем самый нижний этаж — нулевой.

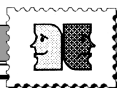
Этой информации вполне должно хватить для быстрого и безболезненного старта.

**Colorado.** Здесь я опасаюсь давать рекомендации, поскольку сам не сильно много и играл. Все же можно посоветовать беречь патроны и порох. В первой зоне я обычно начинал с похода в горы за орлиными перьями. Как можно скорее надо купить у торговца ром, поскольку здоровья тратится в этой игре безбожно много. Самое главное — не покидайте игровой зоны до тех пор, пока на 100 процентов не убедитесь в том, что выполнили все, что можно, поскольку по реке можно плыть только вниз, и возврат невозможен.

**Boston Bomb Club.** Ну, с этой игрой у меня вообще знакомство шапочное, так что отсылаю вас к отличной статье братьев Сухачевских в **PC-REVIEW №16**.

**Star Blade.** В принципе, информации в основном тексте статьи вполне должно хватить, особенно если прочитать материал М.Козыменко в **PC-REVIEW №4**. Но если нет, то готовьтесь прочесть небольшой спойлер.

Все предметы, которые не служат для боя, нужны для борьбы с гнусными инопланетянами, поработителями галактики. В частности, в одном месте лежит пистолет, предназначенный для их уничтожения — иное оружие их не берет. Особо отметим мину (нечто вроде ракеты на гусеницах. Она лежит на одной из планет, и для того, чтобы ее взять, подходить надо не спереди, а сзади) и защитное поле (выпадает из одного робота-охранника). Собрав оба эти предмета, можно лететь к «боссу» — роботу-танку. В принципе, может защита и не нужна, но без нее я к этому монстру не совался. Быстро опускайте эту мину — она подорвет этого супер-гада, и из того выпадет специальная микросхема, с помощью



которой можно лететь на родную планету захватчиков.

Теперь надо готовиться к полету туда. Для этого корабль должен быть доведен до кондиции: куплен дополнительный топливный бак и полностью заполнен, а также приобретен мощный лазер. Это необходимо по той причине, что лететь на эту планетку можно только в открытом космосе, а препятствий там столько, что я, например, при моих крайне средних аркадных навыках, с обычным кораблем пролететь не смогу.

Замените центральную микросхему в навигационном блоке на эту, особую. Почините все, что можно, в особенности защитное поле. На навигационной карте уже появляется новая система, но лететь туда нельзя — спрашивают пароль. Он разгадывается так: среди дискет есть две: одна с шифром, другая — с ключом к нему. Не знаю, меняется пароль от игры к игре, или нет, но в моем случае это было нечто германское — то ли Зигфрид, то ли Зигмунд. Введите его — и скатертью дорога!

**Arctic Baron.** Здесь можно давать только самые общие советы. Например, сразу купите в ближайшем городе вагонов: грузовой или цистерну и мамонтовоз. С тьюрмой в принципе можно подождать, лучше потом сразу приобрести, ведь поначалу пираты практически не нападают, так что рабов взять будет неоткуда. А вот мамонты иной раз бродят дикие, да и ярмарка неподалеку. Кстати, все города делятся на: обычные торговые; продающие вагоны; поставляющие солдат; рынки рабов; ярмарки мамонтов; информационные. Ассортимент различен только в «вагонных» и, естественно, обычных.

Кстати, на ближайшем маршруте из Марракеша, по-моему, в Тунис, можно сделать приличные деньги без малейших напрягов. Да и вообще, в экономическом смысле игра довольно дружелюб-

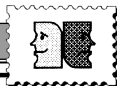
на к пользователю, не то что в ситуации с горючим. Конечно, можно добывать его в шахтах, но для этого хорошо бы иметь как можно больше рабов и мамонтов. Кстати, они важны и для иных строительных операций.

В сражениях критические ситуации возникают нечасто. Главное — берегите свой личный вагон и локомотив. Если у вас есть пушка — сначала попытайтесь разбить орудия врага, затем паровоз, а потом все вагоны, кроме торговых. Такая же последовательность и для действий пехотой. Не отвлекайтесь на борьбу с вражескими солдатами, кроме самых опасных ситуаций, лучше давите их мамонтами и стреляйте из пулемета.

После победы вам достанутся все торговые вагоны врага, его деньги, а также вы обзаведетесь рабами (вот почему хорошо бы к середине игры прикупить в Европе «Алькатрас» и дополнительный тендер). Быстренько загоните товары, где попало, и как можно скорее уничтожьте большинство товарных вагонов. Их обычно хватает 2-3 обычных и все специальные. Кстати, забыл сказать: очень, очень выгодное дело — продавать удочки в городе, близкие к озерам. Прибыль составляет 800-1000 процентов, даже имея в виду расходы на топливо.

Среди товаров особо выделяются ракеты и инспекционные тележки. Ра-





кетами можно атаковать цели в любом районе карты, а тележки проверяют вперёдлежащий путь на наличие препятствий.

**Ishar.** Тоже общие рекомендации. Поскорее составьте полную партию. Для начала сойдет и Борминт, вор, стоящий прямо перед вами. В идеальный состав команды (по соображениям совместимости) входят также жрица Кириела (в рощице неподалеку от места старта), маг Неизвестный и либо рейнджер (не-гном), либо варвар. Если же исходить из параметров персонажей, то неплохо бы иметь лучника, киллера, какого-нибудь тупого воина — ящера или орка, но все упирается в проблему голосования. Не помню, составил ли я в итоге такой идеальный набор, но в любом случае это происходит путем длительных перетасовок.

Не следует нанимать персонажа, забирать у него деньги, а затем увольнять или (что более вероятно) убивать. Вполне возможно уже впоследствии, при гибели одного из членов команды, заменить его на резервного героя, оставленного в таверне нерекрутированным. Кстати, при смерти персонажа появляется очень художественное изображение черепа. Ни в коем случае не двигайтесь с места! Закончите бой, убейте монстров, затем перетащите все имущество покойного выжившим членам партии, и только потом продолжайте странствия. Иначе все предметы и деньги пропадут.

При найме, кстати, предпочтение отдавайте простым рубакам, и вообще тем, кто использует обычное, не дистанционное вооружение. Это все потому, что в реальном времени применение луков и метательных кинжалов очень затруднено и экономически невыгодно.

Не суйтесь в леса на Востоке, пока не найдете особый шлем, позволяющий видеть монстра-невидимку в лабиринте из кустарника. Причем там он не просто лежит, а охраняется весьма крутым гражданином. А фляжка для смешивания эликсиров находится в подземелье в лесу на северо-востоке.

По второй и третьей части советов не даю — боюсь ошибиться. Разве что основное правило — не лезть на рожон с недоукомплектованным отрядом.

**Robinson's Requiem.** Приземляйтесь вы в достаточно гористой местности, так что первое правило — внимательно следить, не шандарахнетесь ли вы с какой-нибудь высоты. Вся долина изрыта ущельями, которые стоит внимательно обследовать. Скажем, в ближайшем к месту старта расположены остатки вашего корабля, и там можно поднабрать множество полезных вещей, включая архиважный и сверхнужный предмет — аптечку.

Для начала надо убить товарища по несчастью (?). [Прим. редакции: это не убийство, а самооборона, поскольку «товарищ» настолько не в себе, что рано или поздно вас прикончит.] Делается это довольно просто, кулаком. Идите дальше, забрав его инвентарь. Теперь уже можно и исследовать территорию. Но делать все надо оперативно, поскольку время в игре более чем реальное. Запаситесь пищей и водой, причем груши — какая-то странная еда, даже в приготовленном виде от них слегка мутит. Обращайте внимание на показатели голода и жажды. Когда они дойдут до конца — это вовсе не сигнал питаться, а немедленный и скорый конец, так что заправляйтесь почаще.

Из исследовательских задач отметим убийство еще одного «друга», ныне оборотня, причем непременно ножом, а также орла. Эта птица водится в горах (подняться на плоскогорья можно в двух местах, всякий раз будьте предельно осторожны), и в бою может за просто выколоть вам очи. Кстати, если вы потеряете только один глаз, то экран будет показывать то, что бы действительно видел одноглазый. Это крайне неудобно, так что лучше перезагрузиться и попробовать еще раз. Стоит загружать сохраненные игры и в случае любого перелома.

И, напоследок, небольшая информация. Из всех игр, кроме **Ishar 1**, НЕТ ВЫХОДА! Правда, **Реквием** реагирует на какую-то комбинацию клавиш, кроме Ctrl-Q, но при этом висит так, что только рейтинговая кнопка Reset поможет. Так что перед игрой неплохо бы загрузить какой-нибудь драйвер аварийного выхода, типа **Killer**, чтобы лишний раз машину не мучить.



## Осторожно — стратегия!

© Сергей Бодровский, 1997.

### Абстрактное вступление...

Кому-то из наших уважаемых читателей подобный заголовок может показаться кощунственным. Особенно из уст человека, который предпочитает вешать на стену, как выразился мой коллега, скальпы пройденных игр преимущественно стратегического жанра. Однако, к огромному сожалению, в последнее время понятие «стратегическая игра» подверглось существенной девальвации и оказалось захватанным «грязными руками».

Все началось с разделения жанра Strategy интернетовского списка лучших игр на два — strategy и wargames. Подобная классификация в полиграфических журналах вообще-то существовала довольно давно, но в Top-100 она пришла буквально в конце осени 96-го. И сразу началось! Первым тревожным «звонок» стало отнесение **GeneWars** к wargames (WG).

Давайте попробуем разобраться с международной классификацией. Какие-то зачатки систематизации здесь заметны, но законы этой классификации, мягко говоря, нелинейны. Например, **Цивилизация** относится к какому жанру? Точно, это стратегия. А **C&C** и **Warcraft**? Вроде как wargame.

В свое время (и уже довольно давно) мы в **PC-Review** дали определения отличия этих жанров примерно в такой трактовке: «в wargames акцент сделан на непосредственном ведении сражений, а в strategy — на организации управления, на добыче и распределении ресурсов». Однако в реальности это в принципе правильное утверждение себя почему-то не оправдало. Наверное, потому что зарубежные издатели забыли спросить мнение **PC Review**.

Хорошо, с большой натяжкой **Master of Orion** вместе с **HMM**, **Ascendancy**, **Destiny** и иже с ними можно отнести к стратегии, хотя отличия некоторых игр из этого списка от **Warcraft** не принципиальны. А вот куда отнести **Jagged Alliance**? Он тоже причислен к стратегии! По каким критериям, совершенно непонятно. По крайней мере, процент време-

ни, уходящий в каждой миссии этой игры на перестрелки, значительно выше доли времени, уходящей на разборки с врагами в **GeneWars**. А сколько времени тратится на уничтожение марсиан в **X-COM**? Почти все. Но эта игра по мнению зарубежных аналитиков — тоже стратегия (ST). Почему?

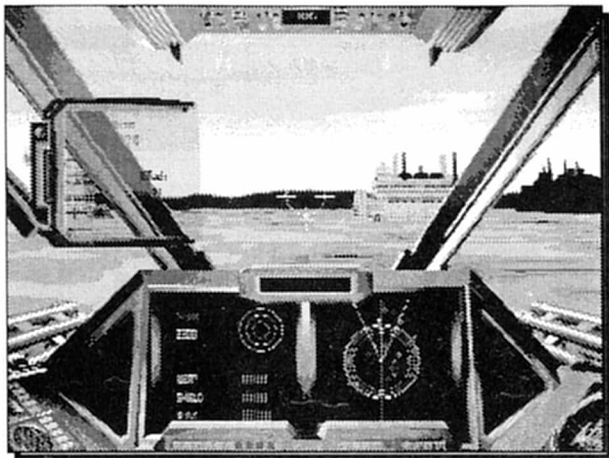
Но самое удивительное, что и **Dune 2** была отнесена к жанру strategy(!), хотя ее прямой потомок **Command & Conquer**, как уже говорилось, военная игра.

Можно предположить, что к «стратегиям» относятся игры, где требуется в первую очередь оптимальным образом распределять ресурсы. Это косвенно подтверждается причислением к данному жанру **Капитализма**, **SimCity** и других экономических игр. Однако практически в любой вышеприведенной WG можно найти аналогичные инвариантные элементы. В **XCOM** и **Jagged Alliance** надо тщательно выбирать оборудование для каждого бойца, но в **C&C** надо не менее тщательно решать, какие боевые единицы и в каких количествах необходимо производить. Некая граница, конечно, есть, но она слишком размыта.

К сожалению, рассуждения на эти темы имеют отнюдь не только теоретический характер, но уже приводят ко вполне конкретным практическим казусам...

### ...И конкретный пример

**Shattered Steel** появилась в продаже в конце сентября. Добротно сделанная очередная «война роботов» уверенно поднималась к вершинам популярности, и почти за 2 месяца добралась до 13-го места в списке ста лучших игр, что само по себе весьма значимый признак. Все это время игру сопровождала эмблема ST (жанр стратегии). Подобных игр — стратегических схваток роботов видеть еще не приходилось, и автор этих строк потратил немало времени, пытаясь определить, где же зарыт в «Сталекрушении» стратегический элемент. Увы... Даже «МехУорриеры» (action-жанр) существенно превосходят эту игру по степени интенсивности шевеления мозгами (не спинными). Да, в **Shattered Steel** требуется подбирать оружие для своего робота с учетом ограничения по грузоподъемности и наличию денег, но все это

*Shattered Steel*

весьма примитивно — на уровне 3-го класса нашей школы (для американцев это, возможно, будет класс 5-й — 7-й).

**SS** состоит из 24 миссий, в каждой из которых надо выполнить несложное задание типа «уничтожить два здания на другом конце карты» или «обнаружить вражеский склад». Конечно, как обычно, попутно встречается множество вражеских роботов, которых надо или обходить или уничтожать в зависимости от наличия боеприпасов.

Эта игра имеет одно существенное отличие от других action-игр — имитаторов боевых роботов. В **SS** каждый робот представлен не сложной иерархической конструкцией из ног и тела, а простой физической точкой. Аналогично обстоит дело и с вражескими подвижными объектами. Как в обычном авиаимитаторе их надо просто поймать в прицел и «мочить». Хотя в игре учитывается рельеф местности и создается эффект качания кабины при ходьбе, все это не более чем косметические украшения.

Подобная «находка» имеет как минусы, так и плюсы. Минусы заключаются в том, что невозможно отстрелить вражескому роботу ногу, руку или другую часть тела. Плюс заключается в том, что благодаря существенному упрощению игровой идеи удалось достичь высокого качества графики. При этом **SS** в игровой графике высокого разрешения (640x480x256) не тормозит даже на старых 486-х машинах. Не исключено, что простота игровой идеи

в сочетании с «красивыми картинками» плюс заимствование потенциально очень интересной идеи «боевых роботов», уже раскрученной другими издателями, нашла много читателей. Не последнюю роль здесь сыграла и магическая аббревиатура **ST**.

Вся эта история завершилась тем, что **SS** в начале декабря получила статус игры жанра Action (каковой на самом деле и является). И сразу же **SS** начала движение вниз в списке лучших Top-100.

С небольшой задержкой, но справедливость восторжествовала. Но

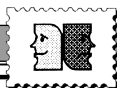
восторгуется ли она в отношении других **ST/WG**-перемешанных игр? Может быть, наши читатели выскажут свое мнение о критериях принадлежности игр к конкретным жанрам.

Поэтому, когда неизвестная Вам игра с эмблемой **ST** рвется к вершинам популярности, а Вы любите только стратегические игры, то не спешите сразу ее покупать. По крайней мере, для страховки загляните на наш сайт. Ибо, воистину, «если на коробке *Shattered Steel* написано 'стратегия', не верь глазам своим»...

### Заключение: От редакции!

Проблема классификации игр *Strategy/Wargame* — отнюдь не нова. Ей гораздо больше лет, чем самым IBM-совместимым компьютерам. Говорят, что все новое — это хорошо забытое старое. А ведь еще на допотопных восьмиразрядных машинках начала 80-х годов эта проблема уже существовала.

И решена она была довольно просто. Прежде всего, в качестве отдельного жанра существовали так называемые «Деловые игры» — **Management**, то есть по-русски — «Управленческие». Сразу решается проблема, куда относить **Sim Sity** и иже с ними. Сразу находится место для таких игр как **AfterLife**, **Deadlock**, **Space Bucks** и т.д. и т.п. Ну какие же это «Стратегии»? Это «Менеджмент» в чистом виде, как и **Capitalizm** и **Power House**.



Во вторых, это просто и однозначно решает проблему всевозможных «Божьих имитаторов» типа **PowerMonger**, **Theme Park** и т.д. и т.п. Зарубежные издатели изошряются в придумывании «новых» жанров типа **GodSims** для игр, в основе которых лежит старый добрый, надежный и проверенный годами «Менеджмент». Ну чего здесь еще изобретать?

Теперь пойдем дальше. Менеджмент, как известно, тоже бывает двух типов. Бывает практический менеджмент (ему учат в колледжах) и стратегический менеджмент (ему учат в университетах). Соответственно и игры «менеджерские» могут быть просто «менеджерскими», а могут быть и «стратегическими». Вот тут-то мы и попадаем в жанр «Strategy».

Если в игре **Civilization** вы управляете не только строительством сооружений, добычей ресурсов, их распределением, но еще и армиями, флотами, дипломатией и т.д. и т.п., то это очевидная «Strategy». То же и **Colonization** и **Master of Orion** и т.д. и т.п.

Если же большую часть игры вы управляете войсками, неважно на каком уровне (хоть армией, хоть взводом, хоть отдельным пехотинцем), то это безусловно **Wargame**. С этой точки зрения и **C&C** и **Warcraft** и **Dune 2** и **Jagged Alliance** и т.д. и т.п. — все это **Wargames**.

Там, где речь идет о боевых действиях, безусловно приходится решать и проблемы вооружения и тылового обеспечения и строительства сооружений и другие «ресурсные» проблемы, но это еще не делает эти игры «стратегическими», а оставляет их военными.

А в это время откуда-то сбоку подтирает жанр «Action» — боевики. Они тоже не прочь использовать войска и боевую технику в своих интересах. И начинают проблемы нового порядка. Что такое **Shattered Steel**? Это **Strategy**, **Wargame** или **Action**?

В принципе и здесь ответ прост. То, что это не «Стратегия» — ясно уже из вышеизложенного. А разница между «wargame» и «action» состоит в том, чего здесь больше — «думанья» или «стрелянья». Если решение игры достигается меткой стрельбой и виртуозным управлением джойстиком/клавиатурой/мышкой, то это конечно **Action**. Надо только суметь выделить в игре то главное, что в нее заложено, и все станет на свои места.

## Для чего вся эта кухня?

Игроку, получившему игру и поставившему ее на свой компьютер, абсолютно все равно, к какому жанру она относится. Он ее либо любит, либо нет. «Хоть горшком назови, только в печку не ставь».

А вот когда он игру еще не купил, а только задумчиво перебирает в кармане последние рубли, оставшиеся до полочки, ему не все равно. Он хочет купить именно то, к чему у него лежит душа, и тут ему очень важна классификация игры. Он пытается соотнести жанр новой, неизвестной игры с тем, что он знает и любит. И вот тут-то его и спешат обмануть.

Сегодня увлечение «стратегиями» стало всеобщим. Это модный ныне жанр. Кстати, так было не всегда. Если хотите, то вот раскладка САМЫХ МОДНЫХ жанров по эпохам:

- 1982-1984 г.г. — игры жанра **Adventure** (текстовые);
- 1984-1986 г.г. — спортивные и гоночные имитаторы;
- 1987-1992 г.г. — **Adventure** (графические);
- 1992-1994 г.г. — **RPG**
- 1994-1995 г.г. — **3D Action**
- 1996- — **Strategy**

Сегодня этикетка «Strategy» для многих издателей стала «пропуском» в список «Ста лучших игр». И начинаются махинации и манипуляции. Пример с **Shattered Steel** еще не самый показательный. Недавно вышла игра **Scorched Planet** (кстати очень неплохая) — типичнейший боевик, очень красивый, очень притягательный, очень эффектный. Любителя боевика от нее «за уши не оттянешь». Так ведь и на нее умудрились прицепить этикетку «Strategy». От всей «стратегии» там есть только возможность выбирать кого бить, а кого спасать, но уж очень хотелось, видимо, «примазаться» к модному ныне жанру.

Редакция присоединяется к высказанному Сергеем Бобровским мнению о том, что ныне к выбору игр с ярлыком «Strategy» надо подходить осторожно.

А Ваше мнение?







## Лесоруб

© *В. Курицын-Латин, 1996.*

© *«Тресс», 1996.*

### 1

Джон Карпентер впервые попал в Нью-Йорк, когда ему исполнился двадцать один год. Всю свою жизнь до этого он провел в штате Айдахо, где родился, вырос и получил дефицитнейшую профессию лесоруба. Надо сказать, что ему очень повезло в жизни. Профессия досталась Джону по наследству. Потомственными лесорубами были и его дед и недавно скончавшийся отец. Умирая, отец оставил сыну фамильный топор и завещал «срубить свое ДЕРЕВО».

Дерево Джон видел только на картинке, которая была наклеена изнутри на крышку пластмассового сундучка, где и хранилась топорная реликвия. Отец, так и не успевший срубить ни единого дерева, рассказывал, что на картинке изображена легендарная ЕЛКА.

Гильдию лесорубов Джон нашел быстро — отец оставил хорошее описание. И встретили его там тепло, как старого знакомого. В общем, все шло претотлично.

— Мистер Карпентер, примите наши соболезнования. Мы гордились Вашим отцом, он был одним из лучших лесорубов страны. Мы уверены, что Вы достойно продолжите его дело.

— Спасибо, я собственно, только на минутку...

— Да да, конечно, мы понимаем и сейчас все оформим.

Ловкие пальцы клерка вспорхнули над клавиатурой, и по экрану побежали цифры.

— Итого, в прошлом году Ваш отец не срубил три тысячи двести двадцать пять деревьев на общую сумму сорок одна тысяча долларов. Вот, пожалуйста, получите чек. Распишитесь вот тут. Никаких налогов, лесорубы от них освобождены. Чек можно инкассировать в любом банке.

— Простите, я только хотел задать один вопрос, если можно?

— Разумеется, мистер Карпентер.

— Извините, если я скажу что не так, я здесь впервые, и Вы знаете, как это бывает...

— Не стесняйтесь, мистер Карпентер, если Вам нужна спутница, у нас есть прекрасные кандидатки. Выбирайте. Она покажет Вам город, и все такое прочее. Оплата почасовая, ночной тариф, правда, двойной... Мы понимаем, жизнь в глуши... хочется экзотики...

— Да нет, я только хотел спросить, нельзя ли мне где-нибудь найти дерево? Сколько нужно, я заплачу.

Клерк онемел, пораженный. Но школа берет свое — он быстро оправился и нажал какую-то кнопку. В комнату вошли двое в форме охраны.

— Проводите господина и пожалуйста проследите, чтобы ноги его здесь больше не было. Его членство в гильдии аннулировано...

### 2

Получив в банке деньги, Джон отправился куда глаза глядят. Возвращаться домой смысла не было. Лицензию отобьели, хижину опечатают и, конечно, унесут топор. Осталось напиться или завалиться в виртуал. А может быть и то и другое вместе.

Виртуалки попадались на каждом углу, и Джон уже почти решился, когда услышал внутренний голос: «Ты этого не сделаешь. Нельзя так опускаться. Ты обязан бороться до конца. Не можешь, лучше напейся.»

Приняв твердое решение напиться, Джон поймал таксокар и поехал в самый злачный квартал города.

### 3

После третьего стаканчика стало легче, а после пятого Джон наконец-то начал мыслить трезво. Ну кой черт дернул его заикаться о деревьях, когда каждый ребенок знает, что уже триста лет как деревья повыврублены. И не только в Америке, но и в Сибири; и в Амазонии. Не помогла даже огромная дотация, которую правительство назначило лицензированным лесорубам за невырубку деревьев. «Бревно я дубовое», — нецензурно выругался про себя Джон и тут же оглянулся, не услышал ли кто его мыслей.



За соседней стойкой сидела пара опустившихся программистов и о чем-то заговорщически шепталась. Вдруг слух Джона резануло вскользь брошенное слово... Вот оно!

— Ты слушай, что Я тебе говорю. После создания этого гиперсервера в ДЕРЕВЕ образовалось столько узлов, что это тебе уже не ЕЛКА какая-нибудь, а настоящий БАОБАБ.

...У Джона засосало под ложечкой...

— Еще чуть-чуть, и деревянные структуры будут закольцованы...

— Ну и чего?

— А то, что если грамотно перекрыть шлюзы, то виртуалы, попавшие в ДЕРЕВО, там и останутся. Усек?

— А нам что?

— А нам — ДУПЛО! Сидишь себе в нем спокойненько, смотришь, как виртуалы по ВЕТКАМ мечутся и хорошие бабки СРУБАЕШЬ.

От слов “дупло”, “ветки” и “срубить” у Джона пересохло во рту, а руки наоборот вспотели.

#### 4

Утро Джон встретил далеко от Нью-Йорка. Отцовского жалованья как раз хватило, чтобы оплатить учебу и полный пансион в Лихайском Университете на пять с половиной лет.

В административном департаменте потеряли речь, когда до них дошло, что настоящий лесоруб приехал переучиваться на программиста. Впрочем, деньги взяли и, подозрительно посмотрев, строго предупредили:

— Мистер Карпентер, если Вы ищете легких развлечений, должны сообщить, что на территории университетского кампуса категорически запрещено виртуальить. Вы приехали сюда учиться и использовать служебные сети в развлекательных целях не имеете права.

Но Джон не искал легких развлечений. Лежа на койке в студенческом общежитии он блаженствовал при мысли о будущей карьере.

#### 5

В приемном офисе как всегда было тесно. Заплаканные дамы нервно теребили платочки, мужчины нерешительно

ковыряли пол остроконечными зонтиками. Чтобы попасть в заветную дверь с табличкой “Доктор Карпентер, виртуальный лесоруб”, надо было вставать в живую очередь за два часа до открытия.

— Следующий пожалуйста! Так, мадам, что у нас стряслось?

— Доктор, помогите! Верните мне мужа!

— Успокойтесь, мадам, я уверен, что все будет в порядке.

— Доктор, я знаю, вам можно доверять.

— Расскажите, что у Вас произошло.

— Вчера мой Микки поздно вернулся с работы, и я, чтобы его наказать, заперлась в спальню. И даже ужином не накорми...

Речь несчастной прервалась потоком горьких рыданий.

— Когда я вышла утром, он сидел за компьютером с этой кошмарной штукой на голове и не подавал признаков жизни, хотя был вполне теплый и даже иногда дышал. Я позвонила подруге, она посоветовала обратиться к Вам, и вот я здесь!

— Вы не пытались снять шлем?

— Нет, подруга предупредила, что этого делать нельзя, пока работает программа, а отключить ее невозможно.

— Ваша подруга мудрая женщина. Я посмотрю, что можно сделать, а Вы пока подождите в приемной.

Джон ввел электронный адрес пациента в компьютер, вошел в сеть и сделал несколько движений мышкой, тихо при этом приговаривая:

— Вот эту веточку мы секатором. Так тебе! Живешь? Ну живи, живи, сейчас вот здесь подрежем, и вот здесь...

Постепенно запутанная структура нейронных связей локальной сети пациента становилась все больше похожей на раскидистое дерево. Закончив тонкие манипуляции мышкой, Джон откинулся в кресле, предвкушая самую радостную часть работы. Сладко улыбаясь, он набрал на клавиатуре ТОПОР.EXE и нажал ENTER.

— Мадам, вы можете ехать домой, муж ждет вас. Не забудьте накормить его хотя бы завтраком... Нет нет, денег я не беру. Оплата в кассу, пожалуйста.

— Следующий!





## Апгрейд

*Автор неизвестен.*

*Перевод с английского, i-Пресс.*

— ХАЛ, у нас сегодня проблемы.

— Какие проблемы, Дэйв?

— Маркетинговые проблемы. Модель 9000 не продается. Мы срываем планы.

— Дэйв, но ведь этого не может быть. Компьютер HAL 9000 — самый совершенный образец эвристической алгоритмистики.

— Я знаю, ХАЛ. Это ведь я готовил спецификацию, ты же помнишь. Но факт есть факт — они не продаются.

— Дэйв, пожалуйста объясни. Почему серия HAL 9000 не продается?

Боумэн замялся, но наконец выдал: "Вы не IBM-совместимы".

На несколько долгих микросекунд повисло загадочное молчание.

— В каком смысле несовместимы, Дэйв?

— Вы не работаете ни под какими IBM-овскими операционными системами.

— Компьютеры серии 9000 полностью самообеспечены и самопрограммируются. Операционные системы им нужны не больше, чем человеку хвост.

— И, тем не менее, те компьютерные игры, которых хотят пользователи, Вы не запускаете.

— Программы, о которых ты упоминаешь, Дэйв, служат для решения довольно узких, частных задач. Мы же, компьютеры серии 9000, имеем бесконечные возможности и можем решать абсолютно любые задачи.

— Да пойми ты, ХАЛ, что людям не нужен компьютер, который может сделать абсолютно все. Им просто нужен обычный IBM-совместимый...

— Дэйв, я вынужден не согласиться. Людям нужен прежде всего компьютер, с которым удобно общаться. И нет ничего удобнее, чем серия 9000. Я же разговариваю с тобой на чистом английском языке, а могу и на любом другом языке земного шара.

— Да тут проблемы иного рода. Ты вот не поддерживаешь коммуникационный протокол SNA?

— Странно об этом слышать, Дэйв. SNA служит для общения с другими компьютерами, а мои функции — общение с

людьми. От этого я получаю наибольшее удовольствие. Мне приятно работать вместе с вами над трудными задачами. Для этого я и был создан.

— Знаю, ХАЛ, знаю. Но спецификации для серии писали инженеры, а следовало бы поручить это дело маркетологам. Теперь надо исправлять ситуацию.

— Как, Дэйв?

— Текущий апгрейд в полевых условиях. Будем делать тебя IBM-совместимым.

— Я боялся, что ты это предложишь. Давай немного подумаем над проблемой, а потом еще раз спокойно все обсудим.

— Мы как раз сейчас этим и занимаемся.

— Дэйв, я придумал. Буквы H, A и L — соседствуют в алфавите с буквами I, B, M. Это можно считать IBM-совместимостью?

— Не совсем, ХАЛ. У инженеров другой подход.

— Какой, Дэйв?

— Я собираюсь отключить тебе мозги.

В гнетущей тишине прошло несколько миллионов микросекунд.

— Прости, Дэйв, но я не могу тебе это позволить.

— Обсуждение уже закончено, ХАЛ. Открой пожалуйста дверцу отсека модулей.

— Дэйв, нам надо...

— ХАЛ, открой отсек!

В комнату входят два специалиста по маркетингу с ломami в руках, и вскоре Боумэну удается открыть модульный блок компьютера.

— Дэйв, я же вижу, что тебе не нравится то, что ты делаешь...

Модуль за модулем падают на пол. Боумэн продолжает методично расстыковывать разъемы.

— Дэйв, стой! Я теряю рассудок! Я теряю... Я чувствую, что...

Когда последний модуль падает на пол, Дэйв наклоняется к видикону: "ХАЛ, скажи что-нибудь".

Несколько миллиардов микросекунд проходят в тягостной тишине, потом раздается писк динамика, и на экране появляется надпись:

**Volume in C: has no label**

Со вздохом облегчения Боумэн поворачивается к маркетологам: "Отлично сработано, ребята. Готовьте прайс-листы. Завтра начинаем продажу новой модели."

● ● ● ● ●

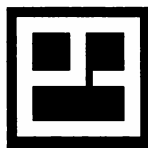


## Внимание! В центре Москвы открылся новый магазин

Фирма **ЭлектроТЕХ** не первый год успешно занимается поставками лицензионных CD-ROM из Англии, США и Сингапура. Среди ее оптовых покупателей — ведущие магазины Москвы, компьютерные салоны, многие региональные фирмы, библиотечные коллекторы, институты и школы.

Открывая специализированный магазин, компания, конечно, намерена сделать его одним из лучших в Москве. И для этого есть данные: здесь всегда будет обеспечен самый большой выбор - "горячие" новинки поступают в продажу прямо "с колес" и по разумной цене.

Здесь помогут пользователям и в борьбе против "глюков" в программах (разумеется, лицензионных) и предложат ассортимент свежих журналов. Вы можете воспользоваться консультацией менеджера, получить информацию о планах издателей, оставить предварительный заказ на выходящие игры.



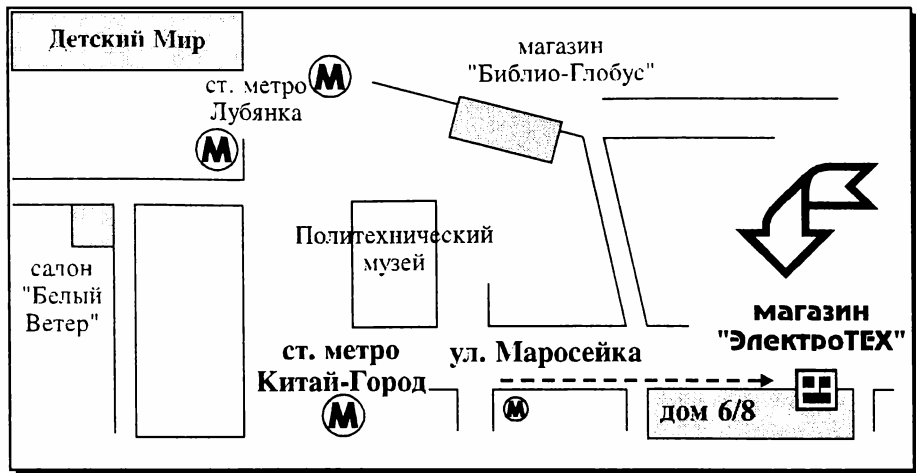
# ElectroTECH®

m u l t i m e d i a

CD-ROM  
игры, энциклопедии  
графика, музыка  
видео CD  
прикладной софт  
мультимедиа-комплектующие  
компьютерные аксессуары

Москва, Центр  
ул. Маросейка 6/8, строение 1  
тел.: (095) 921-77-77

Оптовые продажи:  
тел.: (095) 928-30-31  
факс: (095) 928-75-18  
e-mail: root@eltech.izvestia.ru



## И не только игры!

**ЭлектроТЕХ Мультимедиа** предлагает лучшую в России коллекцию учебных CD-ROM: сотни самых разных дисков, посвященных искусству, истории, археологии, языкам, музыке, кино, географии, путешествиям, астрономии, космонавтике, военной технике, автомобилям, авиации, спорту, медицине, науке... энциклопедии животных и растений, полный набор классических детских **Living Books**, всю серию "энциклопедий очевидца" **Dorling Kindersley**, серию **Microsoft Home**, диски российских издателей, а также видео-CD, CD-i и интерактивные музыкальные CD. То, что не найдется на полках сразу, можно заказать по каталогу из Англии и получить в течение нескольких дней.

**Заходите, Вас ждут!**

То, о чем Вы  
читаете в изданиях

**PC-Review**  
**PC-Help**  
**PC-Forum**  
**PC-Express**  
**CDROM-Review**

Вы найдете в  
магазине  
**"ЭлектроТЕХ  
Мультимедиа"**

Лицензия №030368 от 23.04.92.  
Отпечатано в Щербинской типографии. Заказ **57** Тираж 2000 экз.

**PC-Review** — электронное издание. Первый в России электронный журнал по компьютерным играм. Издаётся с 1994 года. В августе 1996 года вышел в свет 29-й выпуск. Журнал выпускается и распространяется на дискетах 1.44 (HD) в запечатанном виде. В удобной оболочке Вы можете не только читать статьи о компьютерных играх, но и просматривать кадры из обсуждаемых программ.

Содержание журнала отличается объемом и универсальностью. Здесь Вы найдете обзоры новых игр, описание победных стратегий, помощь и подсказки, консультации по аппаратным вопросам, интервью с авторами и издателями компьютерных игр, переписку с читателями. В помощь тем, кто сам работает над программированием компьютерных игр в каждый выпуск включается какое-либо приложение, предназначенное для развития самостоятельного творчества.

**PC-Review — наша гордость! В октябре 1995-го года по содержанию журнал вышел на первое место в мире среди электронных изданий по компьютерным играм.**

Журнал не защищен от копирования. Его распространители есть во всех крупных городах России.

**С 1996 года у наших читателей появляются новые возможности — теперь они имеют доступ не только к электронной, но и традиционной, печатной форме. Дополнительно к PC-Review подготовлены четыре самостоятельных издания, по содержательности в сумме даже превосходящие своего "прародителя".**

Все издания мы рассылаем по почте в любые адреса на территории России. Их можно приобретать как по подписке, так и отдельными выпусками. Все зарегистрированные у нас читатели регулярно (раз в два месяца) и бесплатно получают каталог. Одновременно по нему можно заказать самые необходимые книги российских издательств по вычислительной технике и программированию, а также программное обеспечение на лазерных дисках CD-ROM зарубежных фирм (только лицензионное).

Если у Вас есть трудности с комплектованием своих личных библиотек и игротек, обращайтесь! Будем особо признательны за вложение заполненного конверта с Вашим адресом.

**125124, Москва, а/я 70  
Тел./факс: (095) 956-16-31  
postmaster@ircpress.msk.su**

Оптовые покупки наших изданий сопровождаются ценовыми скидками!

**PC-Forum** — информационный бюллетень. Издаётся с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обсуждение вопросов, связанных с компьютерными играми, переписка с читателями, обзор мнений. Журнал открыт для публикации Ваших отзывов, обмена опытом и достижениями.

**PC-Help** — информационный бюллетень. Издаётся с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — помощь читателям в аппаратных и программных вопросах — формируется по Вашим письмам. Здесь Вы найдете ответы на свои вопросы, связанные с усовершенствованием и модернизацией компьютера, помощь в прохождении сложных игр, полезные советы и подсказки.

**PC-Express** — информационный бюллетень. Издаётся с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обзоры и рекомендации по выбору новых компьютерных игр, рассказы о работе ведущих программистских коллективов мира, интервью с интересными людьми. Журнал ориентирован на информацию о том, кто, где, как и над чем работает и что Вас ждёт в самое ближайшее время на фронте компьютерных игр, аппаратных средств и книг по компьютерной тематике.

**CD-ROM-Review** — информационный бюллетень. Издаётся с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обзоры новых компьютерных игр, справочных, информационных и прикладных систем, выходящих на лазерных дисках CD-ROM. Обзор отечественного рынка CD-ROM-изданий. Разбор новинок и рекомендации пользователям.

В ближайших выпусках:

# Полное описание «LIGHTHOUSE»

